

IGRIFIKACIJA – INOVATIVNI PRISTOP K UČENJU

LORENA MIHELAČ



IME DOKUMENTA	
Številka dokumenta	P-03-02-33
Avtorica	ddr. Lorena Mihelač, Šolski center Novo mesto, SGLVŠ
Aktivnost projekta Digitrajni učitelj	03 Razvoj programov usposabljanj
Konzorcijski partner odgovoren za aktivnost	Šolski center Novo mesto
Vrsta dokumenta	Tekstovno besedilo
Jezik dokumenta	slovenščina
Datum dokumenta	27. 05. 2024
Verzija dokumenta	V.1
Pretekle verzije dokumenta	-

Niti projekt Digitrajni učitelj niti osebe, ki delujejo v njegovem imenu, niso odgovorne za uporabo podatkov iz tega dokumenta.

Ljubljana: Založba Rokus Klett, 2024

© Digitrajni učitelj, 2024



Politika projekta Digitrajni učitelj o ponovni uporabi dokumentov se izvaja na podlagi pogodbe št. C3350-23-928003 o sofinanciranju izvedbe projekta Digitrajni učitelj v okviru Načrta za okrevanje in odpornost med Republiko Slovenijo, Ministrstvom za izobraževanje, znanost in šport in Založbo Rokus Klett z dne 1. junij 2023. Uporabnikom je dovoljeno avtorsko delo in njegove predelave reproducirati, distribuirati, dajati v najem, priobčiti javnosti in predelovati samo pod pogojem, da navedejo avtorja, da ne gre za komercialno uporabo in da tudi oni naprej širijo izvorna dela/predelave pod istimi pogoji (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). Končni prejemnik je sam odgovoren za morebitne kršitve avtorskih pravic drugih, ki bi nastale v zvezi z izvajanjem projekta po tej pogodbi.

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

[COBISS.SI-ID 197392899](#)

ISBN 978-961-292-454-6 (PDF)

Avtor: ddr. Lorena Mihelač

Jezikovni pregled: Suzana Kumelj Bračič

Strokovni pregled: mag. Matija Lokar

Oblikovanje: Digitrajni.si

Prva izdaja: maj 2024

Oblika: e-gradivo

Dostop: <https://www.sc-nm.si/sglvs/projekti/digitrajni-ucitelj>

Kazalo

Kazalo	4
Spremna beseda avtorice.....	8
Pomen igre	9
Definicija igre	9
Zgodovina iger	9
Igra skozi različna starostna obdobja	10
Naloge 1	11
Izziv 1.....	12
Kaj je igrifikacija	12
Razlika med učenjem na podlagi iger in igrifikacijo	12
Naloge 2.....	13
Igralna mehanika igrifikacije	14
Točke.....	15
Značke in dosežki	15
Vodilne lestvice	16
Zgodbe	16
Stopnje ali ravni igre.....	16
Izzivi in misije.....	17
Igralna dinamika igrifikacije.....	17
Sodelovanje.....	17
Tekmovanje.....	18
Ustvarjalnost	18
Povratne informacije	18
Omejeni viri in časovni pritisk.....	19
Naloge 3.....	19
Umestitev elementov igralne mehanike in dinamike v igrificirano dejavnost	20
Umestitev elementov igralne mehanike igrifikacije	20
Naloge 4.....	22
Umestitev elementov igralne dinamike igrifikacije	23
Naloge 5.....	24
Primeri učenja na podlagi igre in igrifikacije	25
Kviz za preverjanje znanja (učenje na podlagi igre).....	25
Igranje vlog (učenje na podlagi igre)	26
Prodaja izdelka (igrifikacija).....	26
Naloge 6.....	26
Naloge 7.....	27

Kako umestiti igrificirano okolje na platformo	28
Kaj upoštevati pred postavitvijo igrificiranega okolja na platformo	28
Naloge 8	29
Nekaj praktičnih nasvetov pri umestitvi igrificiranega okolja na platformo	30
Naloge 9	31
Funkcije in funkcionalnosti igrificirane platforme	32
Uporabniški profili	32
Točke, značke in lestvice najboljših	32
Izzivi in naloge	32
Nagrade in spodbude	32
Analitika in poročanje	33
Prilagajanje in blagovna znamka	33
Podpora in usposabljanje	33
Naloge 10	33
Univerzalnost igrifikacije	34
Dobri primeri iz prakse	34
Razvijanje kompetenc z igrifikacijo	36
Miselnost	36
Kritično razmišljanje	36
Logično sklepanje	37
Igrifikacija ter obogatena (AR) in navidezna (VR) resničnost	38
Igrifikacija in obogatena resničnost (Augmented Reality)	38
Igrifikacija in navidezna resničnost (Virtual Reality)	39
Igrifikacija in uporaba umetne inteligence	40
Prilagajanje igrificirane izkušnje: dinamično prilagajanje težavnosti	40
Napredno sledenje napredka	40
Predvidevanje uporabnikovega vedenja	41
Virtualni pomočniki	41
Igrifikacija kot inovativen pristop k učenju	41
Spodbujanje sodelovanja	41
Podpora individualnemu učenju	41
Spodbujanje motivacije	41
Spodbujanje učenja in angažiranosti	42
Spodbujanje in povečanje vztrajnosti	42
Trajnost znanja	43
Potencial igrifikacije v prihodnosti	43
Prihodnost igrifikacije v različnih panogah	43

Izobraževanje	43
Naloge 11	44
Zdravstvo	45
Fitnes	46
Recikliranje	46
Bančništvo	47
Maloprodaja	48
IGaming	49
E-trgovina	50
Naloge 12	50
Vloga igrifikacije v procesu iskanja in selekcije	51
Iskanje potencialnih kandidatov za delo	51
Iskanje nadarjenih ljudi	52
Izboljšanje kandidatove izkušnje	52
Zmanjšanje pristranskosti pri zaposlovanju	52
Povezovanje s sodobnimi tehnologijami	52
Naloge 13	52
Vpliv igrifikacije na dinamiko učnega procesa	53
Naloge 14	54
Igrifikacija in uporaba podatkov	55
Pridobitev podatkov v realnem času s pomočjo igrifikacije	55
Spremljanje uporabnikovega napredka v učnem procesu	55
Naloge 15	57
Uporaba igrifikacije kot personaliziran pristop za uporabnike s posebnimi potrebami	58
Naloge 16	59
Vodič za izdelavo igrificiranega okolja na področju izobraževanja	59
Igrifikacija: metoda, usmerjena k trajnosti	60
Igrifikacija: metoda, usmerjena k inovativnosti	61
Od ideje do rešitve ali kako osmisliti igrificirano dejavnost	62
Pred realizacijo ideje: etična, pedagoška in psihološka vprašanja	62
Realno in virtualno okolje	63
Izziv 2	64
Evalvacija ideje	64
Izziv 3	65
Timsko sodelovanje	65
Kdaj poklicati strokovnjaka na pomoč	66
Digitalne in tehnološke rešitve za igrifikacijo	67







Kdaj uporabiti umetno inteligenco v igrificirani dejavnosti	68
Izziv 4.....	68
Izziv 5.....	68
Postavitev igrifikacije: sprehod po osnovnih korakih.....	69
Rešitve nalog.....	71
Naloge 1	71
Naloge 2.....	71
Naloge 3.....	71
Naloge 4.....	72
Naloge 5.....	73
Naloge 6.....	73
Naloge 7.....	74
Naloge 8.....	74
Naloge 9.....	75
Naloge 10.....	75
Naloge 11.....	75
Naloge 12.....	76
Naloge 13.....	76
Naloge 14.....	76
Naloge 15.....	77
Naloge 16.....	77
Predloge	78
Predloga 1: Udeleženec se predstavi.....	78
Predloga 2: Izdelava sheme igrificirane platforme	79
Predloga 3: Ocenite idejo udeleženca	80
Predloga 4: Lastni primer igrifikacije	82
Noga dokumenta	Napaka! Zaznamek ni definiran.
Bibliografija	82

Spremna beseda avtorice

Pred vami je gradivo *Igrifikacija – inovativni pristop k učenju*. Gradivo nikakor ne pokriva vse vidike igrifikacije, vsebuje pa številne pojasnitve ter povezave do interaktivnih vsebin. Nekatere povezave z ikonami so postavljene v okvirček in za lažje razumevanje je podana tudi legenda teh ikon. Besede, pobarvane z modro, imajo povezavo do spletne strani/članka oziroma do bibliografije na koncu gradiva.

Vsebina gradiva je aplikativna na različnih stopnjah izobraževanja, od vrtca do vključno višje šole, in je dobrodošla pri iskanju dodatne ideje pri izvajanju dejavnosti, pri nadgraditvi šolske snovi ali pri poglobljanju v sam proces igrifikacije.

Novo mesto, marec 2024

LEGENDA	
	Ob kliku na ikono sledi povezava do spletne strani.
	Ob kliku na ikono oz. besedilo sledi povezava do videoposnetka.
	Kviz za preverjanje znanja znotraj videoposnetka
	Rešitev kviza
	Izziv
	Preberi – zanimivo

Pomen igre

Definicija igre

Igra je svobodna dejavnost, ki ni povezana s procesi neposrednega zadovoljevanja potreb. Omejena je na svoj svet; njen potek in smisel sta v njej sami (Horvat & Magajna, 1989).

S sociološkega vidika avtorja navajata še, da je igra:

- svobodna dejavnost,
- omejena na določen prostor in čas,
- nedefinirana glede na potek in izhod,
- neproduktivna, ker z igro ne ustvarjamo dobrin,
- nepredpisana, ker se zakoni v tej igri vseskozi spreminjajo in prilagajajo potrebam,
- fiktivna aktivnost glede na življenjske dogodke.

Marjanovič Umek in Zupančič (2001) temu seznamu dodajata še, da je igra odvisna od določene stopnje telesnega in mentalnega razvoja osebe.

Zgodovina iger

Igre so del človeške kulture. Skozi celotno zgodovino so se razvijale skupaj z družbami, ki so jih igrale. Težko je najti zgodovinsko entiteto (bodisi civilizacijo, kulturo ali družbo), ki v svojih glavnih dejavnostih ne bi vključevala igranja iger. Lahko bi rekli, da moramo vsi igrati (Spanos, 2021).

Vse igre, od preprostih fizičnih aktivnosti do kompleksnih digitalnih svetov, so odsev človekove potrebe po zabavi, izobraževanju, socialni interakciji in tekmovanju. Oglejmo si nekaj znanih iger skozi zgodovino (Spanos, 2021).

Pradavne igre

- Senet: Ena najstarejših znanih iger, izvira iz preddinastičnega in arhaičnega obdobja Egipta (okoli 3100 pr. n. št.). Senet je igra, ki kombinira elemente sreče in strategije.
- Kraljevska igra iz Ura: Igra, ki izhaja iz Mezopotamije okoli 2600 pr. n. št. Je predhodnica sodobnih dirkalnih iger.
- Go (uradno weiqi): Strateška ploščadna igra, ki izvira s Kitajske pred več kot 2500 leti. Znano je, da spodbuja miselno zrelost in strateško razmišljanje.

Srednjeveške igre

- Šah: Razvil se je iz zgodnejših iger, ki izvirajo iz Indije v 6. stoletju, znan kot Chaturanga, in se je širil preko Perzije in Arabije v Evropo. Šah je postal simbol strategije in intelekta.

- Karte: Igranje s kartami se je razvilo na Daljnem vzhodu, verjetno v 9. stoletju, in se postopoma širilo po Aziji, Afriki in Evropi. Različne igre s kartami so se razvijale v različnih kulturah.

Igre v zgodnjem modernem obdobju

- Backgammon: Čeprav predhodnik te igre sega dobrih 5000 let pred našim štetjem v Mezopotamijo in Perzijo, je backgammon v svoji sodobni obliki postal priljubljen šele v 17. stoletju.
- Domine: Najverjetneje naj bi bile prvič narejene na Kitajskem v 12. stoletju, v Evropo pa so prišle v 18. stoletju.

19. in 20. stoletje

- Namizne igre: V 19. stoletju so postale priljubljene namizne igre, kot je Monopoly, ki izvira z začetka 20. stoletja. Razvoj tiska in masovne proizvodnje sta omogočila širšo dostopnost teh iger.
- Zgodnje video igre: V 50. in 60. letih 20. stoletja so se pojavile prve računalniške igre, kot sta "Tennis for Two" in "Spacewar!". Industrija video iger je eksplodirala v 70. in 80. letih z uvedbo arkadnih iger in domačih konzol.

Digitalna era

- Osebni računalniki in konzole: Od 80. let naprej so igralne konzole in osebni računalniki omogočili še večjo raznolikost in dostopnost iger.
- Internet in mobilne igre: Z razvojem interneta in pametnih telefonov so se igre v 21. stoletju še bolj razširile, omogočajo pa povezovanje igralcev z vsega sveta in igranje kadarkoli in kjerkoli.

Igra skozi različna starostna obdobja

Igre so od nekdaj služile kot sredstvo socialne interakcije, poučevanja, tekmovanja in pobega iz resničnega sveta. V sodobnem času igra močno vpliva na človekovo življenje od rojstva do smrti. Čeprav se njegov pomen spreminja in prilagaja različnim življenjskim obdobjem, njegova temeljna ideja – učenje z užitkom, raziskovanjem, eksperimentiranjem in družbeno interakcijo – ostaja nespremenjena.

V *otročtvu* je igra primarni način učenja. Otroci se skozi igro učijo socialnih veščin, kot so izmenjava, sodelovanje in reševanje konfliktov, in tudi motoričnih veščin in zavedanja okolice. Poleg tega igra spodbuja domišljijo, ustvarjalnost in sposobnosti reševanja problemov. Otroci skozi igro raziskujejo različne vloge in situacije, kar jim pomaga pri razumevanju tako zunanjega sveta kot samega sebe (Glöckler et al. 1995).

V *adolescenci* igra postane bolj strukturirana in pogosto vključuje igranje vlog in rivalstvo. Najstniki imajo protisloven odnos do igre. Igre zavračajo kot »otročja dejanja«, sprejemajo pa jih tudi zato, ker so jim privlačne in znane. Razvoj identitete in samopodobe je v adolescenci ključnega pomena. Mladi lahko skozi igre in šport preizkusijo svoje socialne in telesne spretnosti, razvijejo sposobnosti reševanja problemov in odpornosti, premagujejo ovire in se

naučijo ceniti uspeh. Z igranjem igrice z vrstniki pridobijo razumevanje zapletenosti medčloveških odnosov, prav tako se jih spodbuja k oblikovanju močnih družbenih vezi (Else, 2014).

Splošno počutje *odraslih*, družbeni odnosi in duševno zdravje so še vedno odvisni od igre. Igre in hobiji, ki spodbujajo ustvarjalnost in ponujajo priložnosti za užitek in sprostitvev, pomagajo odraslim, da se oddaljijo od stresa in skrbi vsakdanjega življenja. Po mnenju Van Vleeta et al. (2019) družabne igre in šport podpirajo dobro fizično in socialno počutje.

Tudi v *starosti* je igra bistvena za ohranjanje duševne jasnosti in socialnih vezi. Šah, karte, križanke in druge miselne igre so za starejše dober način, da ohranijo svoje kognitivne sposobnosti. Družabne igre pa ponujajo socialno interakcijo, ki jim pomaga, da se počutijo manj osamljene (Dobbins et al. ,2020).



Skozi vse življenje igra služi kot orodje za učenje, osebni razvoj, krepitev socialnih vezi in izboljšanje kakovosti življenja. Ne glede na starost igra pomaga oblikovati našo identiteto, spodbuja našo kreativnost in nam omogoča, da ostanemo povezani z drugimi. V tem smislu je igra temeljni del človeške izkušnje, ki presega kulturo in čas.

Naloge 1

Obvezen ogled 1. videoposnetka "Uvod v igrifikacijo".



VIDEO: Mihelač – [Uvod v igrifikacijo](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 1 "Uvod v igrifikacijo".



Vprašanja

1. Katerega od spodaj navedenih avtorjev omenjamo v povezavi z začetkom uporabe besede "gamification" (igrifikacija)?

- Alan Turing
- Baden – Powell
- Nick Pelling

2. Označite pravilne trditve.

- Igre so se razvijale skupaj z družbami, ki so jih igrale.
- Igre ne najdemo v vsaki zgodovinski entiteti (civilizaciji, kulturi ali družbi).
- Igre so odsev človekove potrebe po zabavi.
- Igre so odsev človekove potrebe po izobraževanju, socialni interakciji.
- Igre ne odsevajo človeške potrebe po tekmovanju.

3. Igra je samo za otroke. (DA/NE)

4. Označite pravilne odgovore.

- V otroštvu je igra primarni način učenja.
- Adolescenti (mladostniki) igro zavračajo.
- V starosti je igra pomembna za ohranjanje kognitivnih (miselnih) funkcij.

Izziv 1



IZZIV 1: Kakšne so bile igre nekoč?

Kaj je igrifikacija

Razlika med učenjem na podlagi iger in igrifikacijo

Igrifikacija in učenje na podlagi iger sta si podobna. Obe strategiji spodbujata sodelovanje in trajno motivacijo pri učenju, vendar obstajajo razlike, kako so v učno izkušnjo vključeni elementi igre, ki jih je dobro vedeti in so navedeni v nadaljevanju.

Učenje na podlagi igre (Game-based learning)

Učenje, ki temelji na igri, vključuje načrtovanje učnih dejavnosti, tako da so značilnosti in načela igre del samih učnih dejavnosti (Kap, 2012). Tako lahko na primer študenti pri predmetu politologije igrajo vloge, ko sodelujejo v lažnih pogajanjih, ki vključujejo spor med dvema državama.

Učna izkušnja daje učečim jasne in zahtevne cilje znotraj okvira virtualne igre, zahteva visoko stopnjo interakcije učečega in nudi informativne povratne informacije o uspešnosti učečega. Velikokrat so igre zasnovane tako, da igralcu omogočijo razumevanje vsebine v kontekstu resničnega sveta. Učenje, ki temelji na igrah, je pogosto bolj ciljno usmerjeno, saj se osredotoča na določeno spretnost, temeljno kompetenco ali nalogo.

Učenje, ki temelji na igri, najbolje deluje, če se izvaja po tridelni metodi. Najprej je potrebno obvestiti uporabnika/uporabnike, na kaj naj se osredotočijo med igranjem igre, kakšni splošni rezultati se pričakujejo in/ali katero »tehniko« bi morali uporabljati. To lahko storimo na spletu ali v učilnici. Je dober uvod v igro. Nato se uporabniki igrajo igro, kar lahko (spet) storimo na spletu (če gre za spletno igro) ali »v živo« v skupinah. Po igri mora slediti čas za razmislek: uporabniki morajo razmisliti o tem, kaj so se naučili. To lahko preverimo na spletu ali v virtualni učilnici. Torej je učenje, ki temelji na igrah, zelo primerno za t. i. "mešano učenje", ker se lahko vsak od treh delov izvede preko drugega medija (online/"v živo"). Uporabnik lahko čas med učnimi dogodki uporablja za razmislek in obdelavo informacij (Israel, 2017).

Učenje, ki temelji na igrah, je orodje, ki ga je najbolje uporabiti za raziskovanje specifičnih učnih rezultatov ali ob težavah, kjer reševanje, kritično mišljenje in etika niso primerni. Igre za učenje postanejo posebej uporabne kot možnost pri ustvarjanju vizualizacije okolij, ki jih v resnici ni mogoče obiskati; na primer notranjost krvne celice ali v primeru šolanja pilotov kot izkušnjo, kaj se zgodi, ko letalo strmoglavni. Zbrani podrobni podatki iz igranja so izjemno uporabni pri določanju dejavnosti pred in po igralni izkušnji, zlasti če jih primerjamo v nekem časovnem obdobju, v katerem smo imeli več poskusov igranja, ali v nekem določenem časovnem okviru.

Igrifikacija (Gamification)

Igrifikacija je definirana kot uvajanje oz. uporaba elementov igre v neigrnih kontekstih. Je relativno nov koncept, vendar je prisoten že leta, ker so elementi, ki izhajajo iz iger, bili in so še vedno vključeni v druga področja vsakdanjega življenja. Igrifikacija je bolj *celosten* pristop z vsebino in s cilji, ki so zabavni, hkrati pa zagotavljajo učenje (Kapp, 2012; 2017). Igrifikacija uporablja "mehaniko iger" za sledenje uspešnosti/napredka in spodbuja notranjo motivacijo v večjem obsegu, npr. z uporabo lestvice najboljših, značkami, s točkami in spodbudami.

Včasih je najboljši način, da se izognemo besedi igrifikacija, to, da temu preprosto rečemo interaktivno učenje skozi dejavnost. Kapp (2017) predlaga pojem Genuine Authentic Memory Enhancement System (GAMES). Končni cilj je pridobiti uporabnike za interakcijo z neko vsebino. Dejansko ni pomembno, kako imenujemo dejavnost, ampak KAJ uporabniki delajo. Želimo, da so uporabniki aktivni, in iz raziskav vemo, da učenje na podlagi dejanj – kjer so uporabniki močno vpleteni v manipuliranje s koncepti in z idejami – vodi do globljega učenja. Moramo se zavedati, da je uporabniku pogosto pomembnejši rezultat kot pa metode. Zato se moramo osredotočiti na rezultat interaktivnega učenja in na to, kako lahko uporabniku pomagamo.

Naloge 2

Obvezen ogled 2. videoposnetka "Game-based learning vs gamification".



VIDEO: Mihelač – [Game-based learning vs gamification](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku "Game-based learning vs gamification".



Vprašanja

1. Katera je temeljna značilnost učenja na podlagi iger?

- Časovni potek igre.
- Starost udeležencev.
- Učenje v celoti temelji na igri.

2. Pri izvedbi učenja na podlagi iger je zadnji del igre namenjen:

- sami igri,
- refleksiji/razmišljanju o doseženem,
- razlagi, kako bo igra potekala.

3. Z igrifikacijo dosežemo boljše učinke pri učenju kot pri učenju na podlagi iger? (DA/NE)

4. Označite pravilne trditve.

- Pri učenju na podlagi iger ne uporabljamo tehnologije.
- Motivacija uporabnikov je večja pri dejavnosti, pri kateri uporabljamo igrifikacijo.
- Ni potrebno, da je vsebina pri učenju na podlagi iger zahtevna.

Kateri so izzivi v primeru uporabe učenja na podlagi iger?



- Eden od izzivov je potreba po prilagoditvi prosto dostopnih iger za izpolnjevanje posebnih zahtev, kar je lahko težko in drago.
- Drugi izziv je ustvariti jasno povezavo med igrami in izboljšanimi učnimi rezultati, kot so motorične sposobnosti ali priklic informacij.

Igralna mehanika igrifikacije

Namen igralne mehanike je izboljšati sodelovanje s spodbujanjem učečih z uporabo tipičnih "motivatorjih iger" (Burke, 2014), kot so točke, značke, vodilne lestvice ipd. Na splošno se izraz "mehanika" nanaša na to, kako nekateri elementi, ki jih običajno najdemo v igrah, delujejo. Treba poudariti, da pri igrifikaciji ne gre za *ustvarjanje iger*, ampak za *preoblikovanje izkušenj*, pri čemer ima mehanika igrifikacije ključno vlogo (Kapp, 2012; 2017).

Točke

Točke so eden od najosnovnejših mehanizmov igralne mehanike in vsaka zvrst igre ima določen sistem točkovanja. Točkovanju so ljudje danes najbolj izpostavljeni, sistem točkovanja pa vpliva na številne vidike našega življenja. Spomnimo se: točke v testih, točke za oceno uspešnosti, pridobljene točke v programih zvestobe itd. Točke so lahko vezane tudi na drugo nagrado, npr. pridobitev značke ali napredovanje v višji nivo, ko je zbrano določeno število točk. Točke so *intrinzični* motivatorji¹: omogočajo napredek, nagrade, status, socialno interakcijo.

Na sliki 1 vidimo tipično igričarsko okolje (platformo) v igri [Gardenscapes](#). Od podatkov, ki jih vidimo na sliki, so med ostalimi na levi strani zgoraj prikazane točke uporabnika (kot denar = 398), število življenj v obliki srčka (5), stopnja igranja desno spodaj (3841).



Slika 1: Igričarsko okolje v igri Gardenscapes (lastni vir avtorja).

Značke in dosežki

Podeljujejo se za doseg določenih mejnikov ali izpolnitev določenih pogojev. Značke so grafični prikaz točk. Podeljevanje značk na splošno krepi motivacijo zaradi doseženega cilja. Značke omogočajo, da se učeči pohvali s svojim dosežkom/priznanjem. Značke se lahko podelijo glede na:

- doseganje ciljev,
- zaključek dejavnosti,
- dokončanje stopenj.

¹ Dejavnost se izvaja zaradi lastnega zadovoljstva/užitka brez zunanjih pritiskov in brez pričakovanja nagrade.

Vodilne lestvice

Primerjajo uspešnost med udeleženci in spodbujajo tekmovanje. Vodilne lestvice so v bistvu tabele z imeni igralcev z najvišjimi rezultati in so lahko podane na različne načine, npr. kot tabele, v kateri so prikazani posamezniki, ali tabele s prikazom skupin. Osnovna ideja je, da z vodilnimi lestvicami udeležence motiviramo, kajti ljudje radi zmagujemo, prav tako nas zmaga motivira in nam daje status v neki skupnosti. Mehanika vodilne lestvice ustvarja tekmovalno dinamiko pri udeležencih, pri čemer motivacija izhaja iz zadovoljstva ob lastni primerjavi z drugimi udeleženci v igri.

Na sliki 2 je prikazana lestvica in najboljši igralci v Sloveniji v igri Gardenscapes.



Slika 2: Vodilna lestvica v igričarskem okolju Gardenscapes (lastni vir avtorja).

Zgodbe

Pri igrifikaciji je zgodba, ki se pripoveduje, ključnega pomena, saj sta pripoved in izkušnja igre zgrajeni okoli nje. Zgodba mora biti jasna že od samega začetka, razpletala pa naj bi se skozi niz dogodkov, z vrhuncem, ki pa mu sledi pomirjujoč zaključek. Bistveno je zagotoviti, da sta tok pripovedi in tok igre usklajena. Elementi igre sicer omogočajo učenje in okrepitev motivacije, ampak z dodajanjem zgodbe lahko ustvarimo nepozabno izkušnjo pri udeležencu. Zgodbe imajo moč premikanja idej, ustvarjanja namena, spodbujanja čustev in raziskovanja.

Stopnje ali ravni igre

V igrifikaciji je "višanje ravni" oz. stopnje igre nagrada za vse ure, ki so bile porabljene za igranje neke igre. Ravni so del vsakdana – od razvoja spretnosti v resničnem življenju, napredovanja v službi ali celo nadgradnje našega telefona. Pri stopnjah gre za napredovanje v naslednjo stopnjo ali raven našega osebnega razvoja. Zavedanje, da je naslednja stopnja statusa ali izziva tik pred vrati, je močno motivacijsko orodje za vse udeležence v igri.

Na sliki 3 je prikazana raven igre v Gardenscapes (3841) ter težavnost igre (Hard Level).



Slika 3: Stopnja in težavnost igre v igričarskem okolju Gardenscapes (lastni vir avtorja).

Izzivi in misije

Izzivi in misije so močni motivatorji, ki uporabnike spodbujajo k pričakovanim dejanjem. So učinkovita orodja, ki pomagajo povečati angažiranost uporabnikov. Elementi igre, kot sta misija in izziv, dodajajo igri interaktivnost, prinašajo zabavo in povzročajo, da se uporabniki pogosteje vračajo v aplikacijo ali na spletno mesto, kjer lahko igrajo igro.

Igralna dinamika igrifikacije

Igralna dinamika v igrifikaciji je element, ki spodbuja uporabnike, da se premikajo od ene točke do druge, oz. je razlog, zaradi katerega oseba igra (Werbach in Hunter, 2015). Dinamika igrifikacije predstavlja potrebe in želje uporabnikov, ki so lahko izpolnjene z izkoriščanjem mehanike igre.

Za razliko od elementov mehanike, ki jih konfigurira oblikovalec, dinamiko proizvajajo igralci. Dinamiko igre je težko napovedati in lahko celo vodi do vedenja, ki si ga razvijalec igre ne želi. Vsekakor z dinamiko igrifikacije vzbuja zanimanje in motiviramo uporabnika, da sodeluje pri dejavnosti, ki se izvaja, saj so globalni vidiki igre povezani s človeškimi željami, potrebami in skrbmi, na katerih dejansko sloni motivacija (Kapp, 2012).

Sodelovanje

Cilj kooperativnega pristopa na področju igrifikacije je v glavnem motiviranje uporabnikov, da se vključijo v skupinsko delo. Sodelovanje je agilna veščina, vendar je zelo kontekstualna: kooperativno vedenje, ki nam omogoča reševanje ene težave, je lahko v nasprotju s tistimi, ki so potrebne za naslednjo. Agilnost kaže, da sklepamo zaveznitva kot odziv na kontekst, v sodobni družbi pa je naš ugled ključni dejavnik za sposobnost preživetja teh zaveznitv.

Sodelovanje znotraj igre pomeni tudi "vzajemnost": če naredim nekaj za drugega uporabnika, pričakujem tudi, da bo drugi uporabnik naredil nekaj zame – dejansko vsi nekaj pridobijo.

Na sliki 4 vidimo igro "Gardenscapes" in skupino uporabnikov. Vsak uporabnik ima možnost podeliti "življenje" drugemu uporabniku, da lahko nadaljuje z igro.



Slika 4: Igričarsko okolje v igri Gardenscapes in sodelovalna skupina Maribor ŠAMPION, avtor tega gradiva je tudi član (lastni vir avtorja).

Tekmovanje

Tekmovanje vključuje tekmovanje z drugimi za cilj, nagrado ali priznanje. Lahko pozitivno ali negativno vpliva na motivacijo, uspešnost in dobro počutje glede na kontekst, pravila in osebnost udeležencev. Strateška uporaba konkurence je ključnega pomena pri igrifikaciji, da se zagotovi poštenost in prepreči pretiravanje. Postavitev jasnih pravil pomaga ustvariti konkurenčno, a pošteno okolje, ki spoštuje in podpira vse udeležence.

Ustvarjalnost

Z igrifikacijo vplivamo na ustvarjalnost udeleženca, spodbujamo njegovo domiselno razmišljanje, izzivamo norme in navade z uvajanjem novih pravil in včasih celo alternativnih realnosti. Z igrifikacijo vplivamo na *proces generiranja idej* in posledično na kognitivne procese, ki nam pomagajo analizirati, se odzivati in prilagajati različnim situacijam.

Povratne informacije

V igrifikaciji so povratne informacije glede na uspeh v igri ključnega pomena. Če bo pridobitev povratne informacije trajala (pre)dolgo, bodo uporabniki izgubili zanimanje in postopek igrifikacije bo verjetno manj učinkovit. Na splošno bi moral biti v organizacijskem kontekstu pozitiven prispevek nagrajen najkasneje v nekaj dneh, saj bo večtedensko čakanje na nagajevanje dosežkov premagalo cilj igrifikacije, ker se večina čustev in konteksta v daljšem časovnem obdobju izgubi.

Omejeni viri in časovni pritisk

Časovni pritisk razumemo kot "odštevalnik časa" in se uporablja kot pritisk na dejanja uporabnikov. V učnih okoljih je to na primer "zadnji rok", v katerem je treba nekaj dokončati. Kot igrifikacijska dinamika se velikokrat uporablja tudi pristop "omejenih virov". Namen tega je ustvarjati maksimalno motivacijo pri uporabnikih, ki zaradi želje po posedovanju redkih predmetov in pridobitvi dodatnih ugodnosti v igri tekmujejo bodisi med samo bodisi v okviru neke skupine, brez katere pridobitev teh omejenih virov ali ugodnosti ne bi bila mogoča.

Naloge 3

Obvezen ogled 3. videoposnetka "Mehanika in dinamika igrifikacije".



VIDEO: Mihelač – [Mehanika in dinamika igrifikacije](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 3 "Mehanika in dinamika igrifikacije".



Vprašanja

1. Kateri element s področja igralne mehanike je najosnovnejši element?

- Vodilne lestvice.
- Značke.
- Točke.
- Misije.

2. Kakšen je namen zgodbe kot elementa igralne mehanike? Označite vse pravilne odgovore.

- Namen je ustvarjati maksimalno motivacijo pri uporabniku.
- Zgodbe ne uporabljamo kot mehaniko, ampak kot dinamiko igrifikacije.
- Z zgodbo ustvarjamo nepozabno izkušnjo pri uporabniku.
- Z zgodbo vplivamo na uporabnikova čustva.

3. Zakaj je uporabniku potrebno podati takojšnjo informacijo o doseženem uspehu?

- Če informacija ni podana pravočasno, uporabnik izgublja zanimanje za sodelovanje v dejavnosti.
- S pravočasno informacijo ne vplivamo na motivacijo uporabnika.

- S pravočasno informacijo pridobi uporabnik vpogled v svoj dosežen uspeh.

4. Dopolnite povedi.

- a) Uspešnost posameznika lahko prikažemo s pomočjo _____.
- b) V tekmovanju, v igri lahko tekmuje tako posameznik kot _____.

Umestitev elementov igralne mehanike in dinamike v igrificirano dejavnost

Umestitev elementov igralne mehanike igrifikacije

Točke

Dejavnosti, ki so igrificirane, se zanašajo na točkovni sistem kot mehanizem, po katerem so igralci nagrajani s točkami vsakokrat, ko opravijo nalogo v igri. Točke merijo uspeh. Sistem točk igrifikacije ima več namenov. Točke lahko uporabimo:

- za nagrajevanje pravih odgovorov ali napredka,
- za odklepanje določenih posebnih vsebin, ki so na voljo uporabniku z višjim rezultatom,
- za katerokoli področje človeškega delovanja (v izobraževanju, zdravstvu, recikliranju, ...).

Točke vodijo do virtualnih ali konkretnih koristi, včasih celo do obojega. Bistvo je, da uporabniki vedo, da njihove točke vodijo do nečesa konkretnega oz. specifičnega. Na ta način ustvarimo smiselno izkušnjo za vse vpletene v igro. Preden igrificiramo neko dejavnost, je pomembno vnaprej osmisлити, kako in v katere namene točke uporabiti (Wehrbach & Hunter 2021).

Značke in dosežki

Značke/dosežki lahko temeljijo na zasluženih točkah, ki veljajo za vse udeležence v neki dejavnosti. Značke je nato mogoče uporabiti za spodbujanje prijateljske tekmovalnosti med ljudmi, ki so vključeni v učni proces. Če ponujamo značke na podlagi *tekmovanja*, se moramo prepričati, da ponujamo tudi značke za posamezne dosežke. Moteče lahko postane, če drugi vedno premagajo nekega uporabnika, ki posledično zaradi tega nikoli ne osvoji nobene značke.

Vodilne lestvice

Bolj ko uporabniki raziskujejo igrificirano dejavnost, več značk in točk dobijo. Točke in značke vplivajo na njihov položaj na lestvici najboljših. Lestvice najboljših razvrščajo igralce glede na njihov relativni uspeh in jih merijo glede na določeno merilo. Posledično je mogoče lestvice najboljših uporabiti za prepoznavanje najboljših izvajalcev določene dejavnosti. Navsezadnje jih je mogoče uporabiti kot tekmovalni indikator napredka, ki povezuje igralčevo lastno uspešnost z uspešnostjo drugih.

Ko ustvarjamo vodilne lestvice, moramo zagotoviti, da podpirajo tri osnovne psihološke potrebe:

- Dobra vodilna lestvica mora podpirati *kompetence*. Doseči neko kompetenco (veščino), pomeni zadovoljstvo uporabnika, ker je z veščino dosegel zahteven cilj.
- Vodilna lestvica podpira *povezanost*. Interakcija s skupino uporabnikov vpliva na zadovoljstvo, v kateri pohvala glede doseženega cilja deluje zelo spodbudno na posameznika in ga motivira, da nadaljuje naprej.
- Vodilna lestvica uporabnikom omogoča, da izvajajo *avtonomijo*, kar pomeni, da uporabniku zagotavlja svobodo, da dela, kar hoče in kadar hoče. Če hoče doseči najvišje mesto na lestvici, se mu to mora omogočiti glede na dosežene cilje.

Z vodilnimi lestvicami skupine spodbujamo timsko delo in tekmovalnost. Ta zdrava mešanica tekmovanja in sodelovanja lahko prinese navdihujoče rezultate (Kapp, 2012; 2017).

Zgodbe

Če želimo oblikovati učne izkušnje, ki temeljijo na pripovedovanju zgodb, je najlažje slediti procesu, ki vključuje štiri korake:

- definiranje,
- oblikovanje,
- razvoj,
- uvajanje.

V koraku *definiranja* določimo svoje učne cilje, ciljno občinstvo in zelene rezultate. V koraku *oblikovanja* oblikujemo zgodbo, ki podpira naše cilje, občinstvo in rezultate. V koraku *razvoja* ustvarimo vsebino, grafiko in interakcije, ki podpirajo našo zgodbo. V koraku *uvajanja* moramo preizkusiti, zagnati in ovrednotiti svojo učno izkušnjo, ki temelji na pripovedovanju zgodb.

Stopnje ali ravni igre

Vrednost sistema ravni v igrifikaciji je v njegovi zmožnosti motiviranja uporabnikov in zagotavljanja občutka dosežka, ko napredujejo skozi stopnje. Z razdelitvijo večjega cilja na manjše, dosegljive mejnike je večja verjetnost, da bodo uporabniki ostali vključeni in motivirani za nadaljevanje igranja. V načrtovanju dejavnosti, ki je igrificirana, je zaželeno določiti vrednost vsake stopnje in "stroške" (potrebne točke/značke) za napredovanje.

Vrednost vsake stopnje je treba skrbno pretehtati, da zagotovimo, da uporabniki ob napredovanju skozi stopnje začitijo občutek dosežka. Pomisliti bi morali, kakšno bi bilo želeno zmagovalno stanje uporabnika, ko bi napredoval. To ohranja angažiranost in motivacijo uporabnikov, zato je pomembno zagotoviti tudi pomembne nagrade za napredovanje (npr. dodatno število točk, prehod skozi kakšno zapleteno mrežo, tunel ipd.).

Izzivi in misije

Zagotavljanje majhnih, postopoma težjih izzivov v pogostih intervalih uporabnikom pomaga, da vadijo, kar so se naučili, in se pripravijo na večje izzive, ko igrificirana dejavnost napreduje. Izziv je lahko na primer pravilen odgovor ali geslo, da uporabnik prejme neko število točk. Uporabniku lahko omejimo število poskusov in s tem povečamo težavnost in izziv (Wehrbach & Hunter, 2012; 2021).

Naloge 4

Obvezen ogled 4. videoposnetka "Umestitev igralne mehanike v igrificirano okolje".



VIDEO: Mihelač – [Umestitev igralne mehanike v igrificirano okolje](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 4 "Umestitev igralne mehanike v igrificirano okolje".



Vprašanja

- Vodilne lestvice najlažje ustvarimo na podlagi (Izberite pravilen odgovor.):
 - misije,
 - zgodbe,
 - značk,
 - značk in točk.
- Točke znotraj igrificirane dejavnosti lahko uporabimo samo za virtualno nagrado. (DA/NE)
- Katere tri psihološke potrebe moramo zagotoviti pri ustvarjanju vodilnih lestvic?

zadovoljstvo	motivacija	kompetenca (veščina)
	varnost	ugled
individualnost	povezanost	spoštovanje
		socialnost
		avtonomnost

4. Zgodbo želimo umestiti v igrificirano dejavnost. Katere korake upoštevamo pri ustvarjanju zgodbe (Dopišite manjkajoči korak.):

- definiranje,

- oblikovanje,
- _____,
- uvajanje.

Umestitev elementov igralne dinamike igrifikacije

Sodelovanje

Ena od primarnih metod za spodbujanje sodelovanja in tekmovanja med udeleženci v igrificiranih nalogah je ustvarjanje dejavnosti, ki od uporabnikov zahtevajo medsebojno sodelovanje ali tekmovanje. Dejavnosti sodelovanja vključujejo izmenjavo informacij, virov, idej ali spretnosti med uporabniki za doseg skupnega cilja (Wehrbach & Hunter, 2012; 2021).

Dobro zasnovana igrificirana dejavnost lahko pomaga spodbuditi timsko delo in ustvariti produktivnejše okolje, kjer lahko vsakdo nekaj pridobi od sodelovanja v dejavnosti. Naloge v neki dejavnosti, na primer izzivi, ki so časovno omejeni, lahko spodbujajo uporabnike k sodelovanju s ciljem, da pridobijo nagrado ali napredujejo pri svojih nalogah.

Tekmovanje

Če se odločimo za aktivnost, ki je podobna igri, bi lahko razkrili podatke o igralcih (uporabnikih), kot so njihova imena in avatarji znotraj igrificiranega sistema. To pomaga, da se uporabniki počutijo bolj vključeni v tekmovanje. Da bi tekmovanja delovala učinkovito, je treba razmisliti o vrsti, stopnji težavnosti in morebitnem izidu tekmovanja. Za igralce je pomembno ustvariti pošteno, spoštljivo in spodbudno tekmovalno okolje v igri.

Pomembno je izbrati tudi vrsto tekmovanja, ki ustreza našemu namenu in uporabnikom, na primer posamično ali ekipno tekmovanje ali mešanico obojega. Nadalje je treba prilagoditi stopnjo tekmovanja glede na zanimanje, sposobnosti in motivacijo uporabnikov. Svetuje se tudi skrbno upravljanje z izidom tekmovanja, tako da se izogibamo ustvarjanju zmagovalcev in poražencev ter nagradujemo vse udeležence za njihove prispevke in dosežke. Uporabimo lahko tudi prilagodljivost ali samokonkurenco, da še izboljšamo igričarsko izkušnjo uporabnikov (Kapp, 2012).

Ustvarjalnost

Veliko odličnih iger igrajo uporabniki nekaj mesecev, nato pa preidejo na nove igre. Dobro zasnovana igrificirana dejavnost pomeni, da lahko uporabnik nenehno uporablja svojo ustvarjalnost in si izmišlja neskončno nove načine, kako narediti stvari, kako rešiti izzive. En način je, da se v igri uporabijo t. i. "ojačevalci" ali "boosterji" (glej sliko 3, na kateri so prikazani "boosterji"), kjer igralec pridobi nekaj, kar mu v omejeni zmogljivosti pomaga lažje doseči zmagovalno stanje (na primer v igri Super Mario).

Lahko se uporabi tudi "Milestone Unlock". Ko uporabniki igrajo igre, pogosto nastavijo interni čas ustavitve v obliki mejnika – "Naj premagam tega šefa in potem sem končal." "Blizu sem, da dosežem višjo raven, naj se dvignem in neham." Milestone Unlock naredi to, da odklene vznemirljivo možnost, ki je prej ni bilo, ko je ta mejnik dosežen. V nekaterih igrah RPG (Role

Playing Game = igre igranja vlog) se, ko stopimo na višjo raven, naučimo novega sklopa veščin, ki so izjemne in nam pomagajo določeno nalogo doseči hitreje.

Ko se uporabniki dvignejo na novo raven (njihov »časovni mejnik«), si seveda želijo videti, katere so nove veščine, ki jih preizkušajo v novih nalogah, uživajo v njihovi moči in se nato zavedajo, da so tako blizu naslednjega mejnika, ki bi ga lahko dosegli kot prvi (na primer igra Plants vs Zombies).

Številne študije so pokazale, da je ljudem nekaj bolj všeč, če imajo možnost izbire, tudi če možnosti niso tako privlačne v primerjavi z eno samo boljšo možnostjo. Izbira je odličen element igrifikacije: možnost izbire sama po sebi ni nujno smiselna, ampak uporabniku le daje občutek, da ima *moč* za izbiro (Kapp, 2012; Wehrbach & Hunter, 2012; 2021).

Povratne informacije

Hitreje kot pride povratna informacija po izvedenem dejanju, bolj razveseljiva in zanimivejša postane. Ko uporabnik izvaja zeleno dejanje, se nekaj dinamično spreminja pred njim. Ni mu treba predložiti ali znova naložiti igro. Ko nekaj počne, se stvari spreminjajo. Dinamična povratna informacija bi bila, ko uporabnik dobi povratne informacije v realnem času vedno, ko odgovori na eno od vprašanj. Povratna informacija spodbuja uporabnika k razmišljanju v smislu: »Hej, to je zanimivo. Naj izpolnim naslednje besedilno polje, da vidim, kaj bo pisalo.«

Povratna informacija je lahko navedba, da je uporabnik blizu prejema nagrade ali razkritja oziroma da je številnim prijateljem všeč ali da je uporabnik podoben drugim na platformi.

Omejeni viri in časovni pritisk

Časovni pritisk, ki se pogosto uporablja v igrificiranih dejavnostih, zahteva od uporabnika stalno sodelovanje in nadzor. Časovni pritisk lahko zagotovimo tako, da mora uporabnik narediti neko nalogo v določenem času, če želi priti do nekega zaželenega in omejenega vira. Pod časovnim pritiskom je uporabniku treba zagotoviti takojšnjo povratno informacijo, da lahko uporabnik izbere tisto možnost, ki mu zagotavlja največji uspeh. Časovni pritisk je lahko nastavljen tudi drugače. Na primer v enostavnih igrah, kjer tekmuje v varni/hitri vožnji, obstajajo znaki ob cestah za omejeno hitrost, ki prikazujejo hitrost vožnje brez izdaje kazni. Ti znaki zagotavljajo uporabniku povratne informacije v realnem času, kako hitro uporabnik vozi. Uporabnik se zaveda, da pospeševanje zmanjšuje njegov "rezultat", medtem ko ga upočasnitev izboljša.

Naloge 5

Obvezen ogled 5. videoposnetka "Umestitev igralne dinamike v igrificirano okolje".



VIDEO: Mihelač – [Umestitev igralne dinamike v igrificirano okolje](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 5 "Umestitev igralne dinamike v igrificirano okolje".



Vprašanja

1. Uporabniku je treba zagotoviti takojšnjo povratno informacijo, ki je ena od elementov mehanike igrifikacije. (DA/NE)
2. Kaj so "ojačevalci" v igrificirani dejavnosti?
 - To so enostavni motivacijski elementi.
 - To so elementi, s katerimi uporabniku omogočamo, da hitreje pride do cilja.
 - To so elementi, s katerimi vplivamo na estetiko (izgled) igre.
3. Tekmovanje v igrificirani dejavnosti je bolj usmerjeno na posameznika kot pa na skupino. (DA/NE)
4. S timskim delom znotraj igrificirane dejavnosti vplivamo na (Izberite pravilne odgovore.):
 - motivacijo uporabnikov,
 - možnost hitrejšega napredovanja znotraj igre,
 - večjo produktivnost posameznika,
 - večjo produktivnost skupine.

Primeri učenja na podlagi igre in igrifikacije



Kviz za preverjanje znanja (učenje na podlagi igre)

Uporabnik mora odgovoriti na vsako vprašanje, da se lahko premakne na naslednji mejnik na poti. Po vseh uspešno rešenih vprašanjih na koncu poti dobi povratno informacijo o napačnih/pravilnih odgovorih.



Igranje vlog (učenje na podlagi igre)

V namizni igri uporabnik uporabi karto, ki določa vlogo (uporabnik je lahko kuhar, doktor, gasilec ipd.). Glede na izbrano vlogo uporabnik rešuje naloge, lahko išče pomoč in se premika po igri z metom kocke.



Prodaja izdelka (igrifikacija)

Spletna igra, kjer uporabniki svojim strankam pomagajo razumeti značilnosti in funkcije nekega izdelka. Vsaka naloga je stopnja, skozi katero morajo uporabniki napredovati, da bi prišli do konca igre. Na svoji poti po različnih stopnjah rešujejo različne izzive, pridobivajo točke, značke ter posebne nagrade. Igra vsebuje tudi vodilno lestvico posameznika in skupine, ki vpliva na občutek pripadnosti nekega posameznika skupini.

Naloge 6

Obvezen ogled 6. videoposnetka "Primeri dobre prakse – učenje na podlagi iger".



VIDEO: Mihelač – [Primeri dobre prakse – učenje na podlagi iger](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 6 "Primeri dobre prakse – učenje na podlagi iger".



Vprašanja

1. Katere trditve so prednosti učenja, ki temelji na igrah?

- Omogoča zdravo konkurenco za spodbujanje učenja.
- Udeležence pritegne na nove in drugačne načine.
- Udeležencem pomaga razumeti uporabo znanja v resničnem svetu.
- Vsi odgovori so pravilni.

2. V srednji šoli so pri učenju na podlagi igre zelo uporabne igre, ki temeljijo na realnih dogodkih? (DA/NE)

3. Učinkovito učenje na podlagi iger:

- vpliva na angažiranost uporabnika,
- ponuja takojšnjo nagrado,
- je tekmovalno.

4. Enostavne igre, ki jih uporabljamo za učenje v nižjih razredih osnovne šole, lahko nadgradimo tako, da so zahtevnejše v višjih razredih osnovne šole ali celo v srednji šoli. (DA/NE)

Naloge 7

Obvezen ogled 7. videoposnetka "Primeri dobre prakse – učenje z igrifikacijo".



VIDEO: Mihelač – [Primeri dobre prakse – učenje z igrifikacijo](#)

Obvezno je odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 7 "Primeri dobre prakse – učenje z igrifikacijo".



Vprašanja

1. Glede na zadnje podatke več kot 42 milijonov Facebook uporabnikov igra igro [Candy Crush Saga](#). Igra je dober primer igrificirane dejavnosti. (DA/NE)

2. Na spletu poiščite igro [Gardenscapes](#) Playrix. Igra Gardenscapes sodi v naslednjo skupino iger:

- učenje na podlagi iger,
- igrifikacijo.

3. Situacija v šolskem okolju: izberemo učenca, ki postane nabiralec. Ostali učenci si nadenejo imena različnih predmetov, živali, stvari, ki se začnejo na isto črko (npr. koza, kozolec, kuhalnica, kuhinja, kazalec) in se razbežijo po prostoru. Ime si nadenejo tako, da si to zapišejo na tablico oz. ploščico. Na znak ima nabiralec minuto časa, da z dotikom polovi čim več stvari v prostoru. Za vsako stvar, ki jo uspe uloviti, dobi točko, če jo po koncu minute lovljenja pravilno izgovori oziroma prebere. Nato postane nabiralec nekdo drug. Zmaga nabiralec, ki doseže največ točk (Mrak Merhar et al., 2013). Opisana igra sodi v naslednjo skupino iger:

- učenje na podlagi iger,
- učenje z igrifikacijo.

4. Glede na uporabo igralne kocke, s katero se premikamo v namizni igri [Monopoly](#), je Monopoly:

- učenje na podlagi iger,
- primer igrificirane dejavnosti.

Kako umestiti igrificirano okolje na platformo

Kaj upoštevati pred postavitvijo igrificiranega okolja na platformo

Platforme (spletna) okolja za igrifikacijo so v zadnjih letih postale vse bolj priljubljene, saj ponujajo edinstven način za sodelovanje s strankami. Te platforme uporabljajo mehaniko in dinamiko iger, da motivirajo uporabnike, da sodelujejo z izdelkom ali storitvijo, s čimer povečajo angažiranost in zadrževanje uporabnikov (Zichermann & Cunningham, 2011). Igrifikacija je učinkovita v panogah, kot so izobraževanje, zdravstvo in maloprodaja, kjer sta sodelovanje in motivacija ključnega pomena za uspeh.

Umestitev igrificirane dejavnosti lahko poteka na različne načine, od katerih so navedeni samo nekateri:

- Sami lahko programiramo in postavimo neko platformo (okolje) na splet ali kot okolje, ki je prilagojeno mobilnim napravam (npr. mobilnemu telefonu, tablici ipd.).
- Lahko se odločimo za ponudnike, ki od začetka do konca uredijo platformo glede na naše zahteve (npr. trenutno ponudbe podjetja [Playable](#), [Soft Suave](#), ...).
- Lahko se odločimo za odprtokodno možnost, kjer so elemente igrifikacije prednastavljeni in jih lahko preuredimo glede na naše potrebe ([dot.vu](#), [gamification-engine](#), ...).

Pred postavitvijo igrificiranega okolja je potrebno definirati naslednje korake:

Prvi korak: cilji

Preden zgradimo svojo platformo, moramo jasno opredeliti svoje cilje – Kaj poskušamo doseči s svojo platformo za igrifikacijo? Kakšno vedenje želimo spodbujati in kako bomo merili uspeh uporabnikov? Torej moramo upoštevati svojo ciljno publiko in njene motive ter svoje (poslovne, izobraževalne, ...) cilje.

Drugi korak: igralna mehanika igrifikacije

Ko določamo svoje cilje, moramo oblikovati tudi igralno mehaniko igrifikacije, ki vključuje opredelitev pravil, izzivov in nagrad, ki bodo uporabnike spodbujali k sodelovanju. Moramo razmisliti, kaj konkretno motivira naše uporabnike in katere vrste nagrad so najučinkovitejše pri spodbujanju zelenega vedenja.

Tretji korak: izbira platforme

Izbiramo lahko med številnimi platformami, rešitvami po meri in vnaprej izdelanimi platformami ali med platformami brez programske kode ali z nizko programsko kodo. Pri izbiri platforme upoštevamo svoj proračun, tehnično znanje in zelene lastnosti.

Četrti korak: graditev platforme

Ko smo izbrali svojo platformo, je čas, da jo zgradimo. To lahko vključuje najem skupine razvijalcev ali pa nekaj, kar lahko naredimo sami z vnaprej pripravljenimi orodji in predlogami.

Peti korak: preizkus in iteracija

Ko je platforma zgrajena, je pomembno, da igro preizkusimo in analiziramo kakovost, da zagotovimo, da je privlačna in učinkovita. Potrebno je zbrati tudi povratne informacije uporabnikov v obdobju testiranja igre, analizirati pridobljene podatke in po potrebi spremeniti določene postavke v igri, da izboljšamo sodelovanje uporabnikov in spodbudimo zeleno vedenje pri uporabnikih.

Šesti korak: zagon in promocija platforme

Po zagonu platforme jo je smiselno tudi promovirati: imeti trženjsko strategijo, ki cilja na zeleno občinstvo in promovira prednosti naše platforme za igrifikacijo. Lahko razmislimo tudi o uporabi družbenih medijev, e-poštnega trženja in drugih strategij za promocijo platforme.

Naloga 8

Obvezen ogled 8. videoposnetka "Kako umestiti igrificirano okolje na platformo (I)".



VIDEO: Mihelač – [Kako umestiti igrificirano okolje na platformo \(I\)](#)

Obvezno je odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 8 "Kako umestiti igrificirano okolje na platformo (I)",.



Vprašanja

1. Z igrificirano platformo lahko k sodelovanju privabimo:
 - potencialne kupce,
 - uporabnike, ki želijo nadgraditi znanje,
 - investitorje.
2. Za postavitev igrificirane platforme potrebujemo odlično znanje s področja programiranja. (DA/NE)
3. Ko postavljamo igrificirano platformo, je treba na začetku najprej jasno zastaviti:
 - igralno mehaniko,
 - igralno dinamiko,
 - nagrajevanje.
 - cilje.
4. Iteracija pomeni večkrat preizkusiti delovanje igrificirane platforme. Zadostuje, da igrificirano platformo preizkusimo samo nekajkrat na začetku. (DA/NE)

Nekaj praktičnih nasvetov pri umestitvi igrificiranega okolja na platformo

Analiza podatkov

Za sledenje vedenja uporabnikov je smiselno uporabiti analizo podatkov. S sledenjem vedenju uporabnikov, njihovem napredku in uspešnosti lahko pridobimo dragocene vpogleds v učinkovitost platforme in sprejemamo nadaljnje odločitve. Za zbiranje ustreznih podatkov lahko uporabimo funkcije analitike (statistike) in poročanja na naši platformi za igro. To lahko vključuje meritve, kot so stopnje dokončanja, čas, porabljen za vsako dejavnost, in splošna uspešnost platforme. Na primer, statistika števila uporabnikov v igri Gardenscapes kaže, da je bilo v letu 2016 3,5 milijonov uporabnikov, leta 2019 že dobrih 30 milijonov in v času koronavirusa celo 42 milijonov.² Analiza podatkov nam lahko pomaga prepoznati področja za izboljšave, razumeti uporabniške nastavitve in narediti potrebne prilagoditve za izboljšanje učne izkušnje.

Uporaba Octalysis Framework

Obstaja odlično ogrodje za načrtovanje iger, in sicer je to Octalysis Framework, ki ga je razvil Yu-kai Chou. Ogradje analizira človeško motivacijo skozi osem osnovnih parametrov (pomen,

² Podatki so pridobljeni preko [Venture Beat](#), [AP News](#), [Pocket Gamer](#), [Cision](#).

dosežek, okrepitev, lastništvo, družbeni vpliv, pomanjkanje, nepredvidljivost, izogibanje). Ti parametri so dejansko elementi, ki spodbujajo naše vedenje, z njihovim razumevanjem pa omogočamo oblikovanje privlačnih in motivirajočih izkušenj.

Prilagojenost platforme uporabnikom

Smiselno je uporabiti prilagojena sporočila in nagrade, da bo platforma privlačnejša in pomembnejša za posamezne uporabnike. Res je, da mora biti platforma oblikovana tako, da ustreza zastavljenim kratkoročnim in dolgoročnim ciljem v neki igrificirani dejavnosti, vendar pa mora biti tudi usklajena s potrebami uporabnikov. Z umestitvijo smiselnega in prilagojenega sistema nagrajevanja ter z ekskluzivnimi značkami lahko spremenimo uporabnikovo sodelovanje v prijetno izkušnjo in s tem hkrati poskrbimo za motivacijo, da uporabnik ostane vključen v igro (Herzig et al., 2012; Sweetser & Wyeth, 2005; Zichermann & Cunningham, 2011).

Tako lahko na primer neka lepota znamka prilagodi svoje trženje po e-pošti glede na strankin tip kože, želje in zgodovino nakupov, hkrati pa svoj referenčni program spremeni v igro z nagrajevanjem s točkami, kuponi in z brezplačnimi vzorci za povabilo prijateljev, objavljanjem mnenj in reševanjem kvizov.

Sodelovanje s podjetji in investitorji

Razmislimo lahko tudi o sodelovanju s podjetji, z investitorji, donatorji, ... ki nam lahko pomagajo promovirati platformo in povečati njen doseg med uporabniki.

Naloga 9

Obvezen ogled 9. videoposnetka "Kako umestiti igrificirano okolje na platformo (II)".



VIDEO: Mihelač – [Kako umestiti igrificirano okolje na platformo \(II\)](#)

Obvezno je odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 9 "Kako umestiti igrificirano okolje na platformo (II)".



Vprašanja

1. Octalysis Framework je odlično ogrodje za simulacijo igralne platforme. (DA/NE)
2. Zakaj je smiselno analizirati podatke, pridobljene na igrificirani platformi (Označite pravilne odgovore.)?
 - Podatke ni smiselno analizirati.

- Podatke ni možno pridobiti na igralni platformi.
- Zato ker vidimo število uporabnikov.
- Zato ker spremljamo čas, ki so ga uporabniki namenili igranju igre.
- Zato ker lahko z analizo podatkov izboljšamo delovanje platforme.

3. Sporočila in nagrade ni možno prilagoditi posamezniku; enaka so za vse uporabnike igrificirane platforme. (DA/NE)

4. Igrificirane platforme uporabljamo samo za določena področja človeškega delovanja. (DA/NE)

Funkcije in funkcionalnosti igrificirane platforme

Uporabniški profili

Uporabniki bi morali imeti možnost ustvariti profile in prilagoditi svojo izkušnjo platforme z izbiro nastavitev, dodajanjem profilnih slik in s spremljanjem njihovega napredka. Morali bi imeti možnost dostopa do virov, sodelovanja s souporabniki in prejemanja prilagojenih priporočil glede na njihove želje (Zichermann & Cunningham, 2011).

Točke, značke in lestvice najboljših

Platforme igrifikacije so običajno sestavljene iz točk, nagrad in uvrstitev kot ključnih elementov. Uporabniki si prislužijo točke za dokončanje naloge ali izpolnitev cilja, dosežejo nagrade za doseganje mejnikov in tekmujejo na lestvicah najboljših z drugimi. Poleg tega uporabniki prejmejo nagrade za svoje uspehe, pogosto v obliki virtualnih ali oprijemljivih spodbud, da bi spodbudili stalno sodelovanje s platformo.

Izzivi in naloge

Naloge in izzivi uporabnikom ponujajo posebne cilje, ki jih morajo doseči, bodisi posamično ali v skupinah, v določenem časovnem okviru ali za nedoločen čas. Naloge se lahko razlikujejo od preprostih dejanj, kot je izpolnjevanje ankete, do bolj zapletenih podvigov, kot je reševanje niza ugank. Z nagrajevanjem uporabnikov s točkami, z značkami ali drugimi spodbudami lahko naloge služijo kot sredstvo za potrditev njihovih dosežkov.

Nagrade in spodbude

Spodbude in nagrade so bistvenega pomena za uporabnike, ki uspešno opravijo izzive ali dosežejo svoje cilje. Ponujeni so lahko virtualni predmeti, popusti ali druge oprijemljive ugodnosti, ki uporabnike motivirajo k nadaljnji uporabi izdelka in jim dajo občutek dosežka. Ta praksa lahko poveča angažiranost in zvestobo uporabnikov.

Sodelovanje in objava v družbenih medijih

Uporabniki bi morali imeti možnost deliti svoj napredek v družbenih medijih in se povezovati z drugimi prek platforme za igro. Ta interakcija služi kot gonilna sila za uporabnike, da

tekmujejo sami s seboj in svojimi vrstniki, kar ima za posledico večjo vključenost znotraj platforme in potencialno privabljanje več uporabnikov v prihodnosti.

Analitika in poročanje

Da bi platforma uspela, so podatki ključnega pomena. Platforma mora zagotavljati orodja za analitiko in poročanje za sledenje vedenju uporabnikov in prepoznavanje področij za izboljšave. Orodja bi morala pomagati tudi pri merjenju angažiranosti uporabnikov in ustvarjanju vpogledov za izboljšanje uporabniške izkušnje.

Prilagajanje in blagovna znamka

Platforma mora biti prilagodljiva, da odraža blagovno znamko in sporočilo organizacije. To vključuje zmožnost prilagajanja barv, logotipov, pisav in drugih vizualnih vidikov sistema. Poleg tega bi moral podpirati dodajanje elementov blagovne znamke po meri, kot so videoposnetki, slike in zvočne datoteke.

Dostopnost in uporabnost

Platforma mora biti prijazna in dostopna vsem uporabnikom ne glede na njihove tehnične sposobnosti ali fizične omejitve. Ustvariti jo je treba z mislijo na inkluzivnost in skrbeti za uporabnike s posebnimi potrebami. Vse funkcije morajo biti razumljive in dobro dokumentirane, da uporabnikom omogočijo učinkovit dostop do potrebnih informacij.

Varnost in zasebnost

Uporabniški podatki morajo biti zaščiteni, platforma pa mora biti v skladu z ustreznimi zakoni in s predpisi o zasebnosti. Uporabniki morajo biti obveščeni o uporabi svojih podatkov in imeti možnost upravljanja dostopa do svojih podatkov. Poleg tega bi morala imeti platforma vzpostavljene močne varnostne ukrepe za zaščito uporabniških podatkov pred nepooblaščenimi vdori.

Podpora in usposabljanje

Uporabnikom mora biti zagotovljena ustrezna podpora in usposabljanje, da kar najbolje izkoristijo platformo. To bi moralo vključevati obsežen uporabniški priročnik, telefonsko številko za pomoč strankam in dostop do spletnih vadnic. Poleg tega bi lahko organizacija, ki je kreirala platformo, izvajala periodične spletne seminarje in delavnice ter s tem pomagala uporabnikom, da se s platformo bolje seznanijo.

Naloge 10

Obvezen ogled 10. videoposnetka "Kako umestiti igrificirano okolje na platformo (III)".



VIDEO: Mihelač – [Kako umestiti igrificirano okolje na platformo \(III\)](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 10 "Kako umestiti igrificirano okolje na platformo (III)".



Vprašanja

1. Platforma za igrifikacijo mora uporabniku omogočiti, da deli svoje dosežke na družbenih medijih. (DA/NE)
2. Naloge, ki jih umestimo v igrificirano platformo, ne morejo biti preproste. (DA/NE)
3. Poleg točk in značk je tretji najbolj osnovni element igralne mehanike še (Dopišite.)

4. Ali igrificirana platforma ponuja varnost in zasebnost uporabniku? (DA/NE)

Univerzalnost igrifikacije

Univerzalnost igrifikacije izhaja iz njene široke uporabnosti in prilagodljivosti različnim kontekstom in ciljnim skupinam. Igrifikacija, ki vključuje uporabo igralnih elementov in tehnik v neigralnih kontekstih, se lahko uporablja v izobraževanju, poslovanju, zdravstvu, marketingu in mnogih drugih področjih. Njena univerzalnost je ključna za njeno priljubljenost in široko sprejetost (Krath et al., 2021).

Dobri primeri iz prakse

Izobraževanje

V izobraževanju igrifikacija pomaga povečati motivacijo in angažiranost učencev, izboljšati zadrževanje in razumevanje informacij ter spodbujati sodelovanje in tekmovanje. Igrifikacijski elementi, kot so točke, značke, lestvice in virtualne nagrade, lahko učenje naredijo privlačnejše in zabavnejše. Nekaj dobrih primerov iz prakse: [Khan Academy](#), [Degreed](#), [Duolingo](#), [Alexa Skills](#), [Blinkist](#), ...



(več o tem ...)

Poslovanje

V poslovnem svetu se igrifikacija uporablja za izboljšanje delovne uspešnosti, motivacijo zaposlenih, krepitev timskih vezi in spodbujanje inovacij. Igrifikacijski pristopi lahko pomagajo pri usposabljanju in razvoju zaposlenih in tudi pri izboljšanju zadovoljstva in zadržanju talentov. Dobri primeri iz prakse: [Hubro Education](#), [Hendrick Automotive Group](#), ...



Zdravstvo

V zdravstvu lahko igrifikacija spodbuja bolnike k boljšemu upoštevanju zdravstvenih navodil, omogoča boljše spremljanje zdravstvenega stanja in spodbuja zdrave življenjske navade. Aplikacije in naprave, ki uporabljajo igrifikacijo, lahko pacientom pomagajo slediti svojemu napredku, postavljati cilje in prejemati povratne informacije. Dobri primeri iz prakse: [Omnicare](#), ...



Marketing in potrošniško vedenje

Igrifikacija se uporablja za povečanje zvestobe blagovne znamke, spodbujanje interakcije s potrošniki in povečanje angažiranosti. Z igrifikacijskimi tehnikami lahko podjetja ustvarijo zabavne in interaktivne kampanje, ki privabljajo in zadržujejo pozornost potrošnikov. Primeri iz prakse: [L'oreal](#), [Freshdesk](#), Starbucks, [Nike](#), [Hilton Garden Inn](#), ...



Socialni vpliv in spremembe vedenja

Igrifikacija se uporablja tudi za spodbujanje pozitivnih družbenih sprememb in vedenjskih sprememb, kot so spodbujanje trajnostnega vedenja, izboljšanje javne varnosti in povečanje civilne udeležbe. Primeri iz prakse: [UN Environment Program](#), [Appssemble](#), ...



(več o tem ...)

Razvijanje kompetenc z igrifikacijo

Razvijanje kompetenc z igrifikacijo je proces, ki združuje strukturirano učenje in igralne elemente za spodbujanje učinkovitega in angažiranega učenja. Igrifikacija lahko pomaga pri razvijanju široke palete kompetenc, vključno s tehničnimi veščinami, z mehкими veščinami, s kritičnim mišljenjem, z reševanjem problemov in s sodelovalnimi sposobnostmi.

Miselnost

Miselnost (ang. mindset) se nanaša na zbirko prepričanj, stališč in načinov razmišljanja, ki vplivajo na to, kako posameznik zaznava in se odziva na različne situacije. Miselnost močno vpliva na obnašanje in odločitve posameznika ter lahko določa, kako se posameznik sooča z izzivi, njegov pristop k učenju in sposobnost soočanja s spremembami.

Kombinacija igrifikacije in določene miselnosti lahko močno vpliva na učinkovitost in uspeh igrifikacijskih prizadevanj. Igrifikacija, ki je usmerjena k spodbujanju rasti in učenja (t. i. miselnost rasti), lahko poveča motivacijo posameznikov za učenje in izboljšanje, saj se osredotoča na proces učenja in napredka namesto na končni rezultat.

Kritično razmišljanje

Igrifikacija in kritično razmišljanje se morda na prvi pogled zdita kot dva različna koncepta, vendar ju je mogoče uspešno povezati in uporabiti skupaj za izboljšanje učnih izidov, spodbujanje angažiranosti in razvoj globljega razumevanja tem ali veščin (Angelleli et al., 2023). Kako lahko igrifikacija spodbuja kritično razmišljanje? Nekaj primerov je predstavljeno v nadaljevanju.

- Problematične situacije in izzivi

Igrifikacija pogosto vključuje določene izzive ali problematične situacije, ki od igralcev zahtevajo, da razmislijo, analizirajo in najdejo ustrezne rešitve. To naravno spodbuja kritično razmišljanje, saj morajo udeleženci oceniti različne možnosti, preden sprejmejo odločitev.

- Spodbujanje raziskovanja

Igre lahko spodbudijo radovednost in raziskovanje, kar vodi v samostojno učenje in raziskovanje zunaj predvidenih poti ali odgovorov. To igralcem omogoča, da kritično ocenjujejo informacije, iščejo dodatne vire in razvijajo lastne sklepe.

- Večperspektivnost

Mnoge igre vključujejo zgodbe ali scenarije z več perspektivami, kar udeležence spodbuja, da razmislijo o različnih stališčih in premislijo o svojih predpostavkah ali predsodkih. To je ključno za razvoj kritičnega razmišljanja, saj pomaga razumeti kompleksnost realnih situacij in pomen empatije.

- Povratne informacije in refleksija

Igrifikacija omogoča takojšnje povratne informacije za dejanja ali odločitve, kar udeležencem omogoča, da razmislijo o svojih napakah ali uspehih in kritično ocenijo svoje strategije. To spodbuja proces refleksije, ki je ključen za kritično razmišljanje.

- Sodelovanje in diskusija

Igre vključujejo sodelovalne elemente, spodbujajo diskusijo in izmenjavo mnenj med igralci. To lahko privede do globljega razumevanja teme, saj se udeleženci drug od drugega učijo, primerjajo različne pristope in skupaj rešujejo probleme.

Logično sklepanje

Igrifikacija lahko igra pomembno vlogo tudi pri razvoju in spodbujanju logičnega sklepanja, ki je ključna veščina kritičnega mišljenja. Logično sklepanje vključuje sposobnost analiziranja informacij, prepoznavanja vzorcev, dedukcije zaključkov iz predpostavk in uporabe razuma za reševanje problemov. V nadaljevanju je navedenih nekaj primerov.

- Uganke in primeri za reševanje

Igre, ki vključujejo uganke ali probleme, ki jih je treba rešiti, naravno spodbujajo uporabo logičnega sklepanja. Igralci morajo analizirati situacijo, identificirati ključne informacije, razmišljati o možnih rešitvah in logično sklepati, da napredujejo. Te vrste iger lahko obsegajo preproste uganke in tudi kompleksne probleme, ki zahtevajo več korakov za rešitev.

- Simulacije in strategije

Igre, ki temeljijo na simulaciji ali strategiji, pogosto zahtevajo, da igralci načrtujejo in implementirajo dolgoročne strategije za doseganje ciljev. To vključuje razumevanje kompleksnih sistemov, predvidevanje posledic različnih dejanj in logično sklepanje za optimizacijo odločitev. Igralci se učijo skozi poskus in napako, kar spodbuja razvoj logičnega sklepanja in prilagodljivega mišljenja.

- Pripovedovanje zgodb in vloge

Nekatere igre vključujejo pripovedovanje zgodb ali igranje vlog, kjer morajo igralci sprejemati odločitve na podlagi zapletenih medosebnih odnosov ali moralnih dilem. Te odločitve lahko vplivajo na potek zgodbe ali izide za različne like. Da bi sprejeli "najboljše" odločitve, morajo igralci logično razmisliti o možnih posledicah in sklepati na podlagi omejenih informacij.

- Sodelovalne igre

Igre, ki zahtevajo sodelovanje med igralci, pogosto zahtevajo skupinsko logično sklepanje. Igralci morajo komunicirati, deliti informacije, in skupaj sklepati, da rešijo probleme ali premagajo izzive. To ne le spodbuja individualno logično sklepanje, ampak tudi uči, kako graditi na logičnih sklepih drugih za doseganje skupnih ciljev.

- Interaktivne igre

V izobraževalnem kontekstu so interaktivne učne igre zasnovane tako, da spodbujajo logično sklepanje skozi specifične učne cilje. Te igre lahko pokrivajo širok spekter tem, od matematike do znanosti in logike, ter so zasnovane tako, da postopoma povečujejo kompleksnost in zahtevajo vedno večjo uporabo logičnega sklepanja za napredovanje ali reševanje problemov.

Igrifikacija ter obogatena (AR) in navidezna (VR) resničnost

Igrifikacija in obogatena resničnost (Augmented Reality)

Igrifikacija in obogatena resničnost (Augmented Reality) sta dve tehnološki strategiji, ki se vse bolj povezuje in uporabljata skupaj za ustvarjanje posebnih in zanimivih izkušenj. Ko je gamifikacija povezana z AR, uporabnikom omogoča, da se pridružijo interaktivnim izkušnjam, ki presegajo običajne meje in zagotavljajo nove načine učenja, odkrivanja in zabave (Cleto, 2021).

V nadaljevanju je predstavljeno nekaj primerov obogatene resničnosti.

Izobraževanje in učenje

Igre AR se lahko iz učilnice prestavijo v interaktivno učno okolje, kjer lahko uporabniki znotraj igre raziskujejo virtualne predmete, kot so zgodovinski artefakti ali celice človeškega telesa. To lahko poveča sodelovanje in poenostavi zahtevne koncepte za boljše razumevanje.

Trženje in promocije

Podjetja bodo uporabljala AR gamifikacijo za razvoj različnih marketinških pobud, ki strankam omogočajo prijetno sodelovanje z blagovnimi znamkami. Trgovine lahko na primer vzpostavijo AR »lov na zaklad«, ki kupce spodbudi k odkrivanju različnih razdelkov.

Turizem in raziskovanje

Aplikacije AR lahko izboljšajo izkušnje v zgodovinskih mestih ali muzejih z vključitvijo interaktivnih elementov, kot so virtualni vodniki ali lov na zaklad, ki obiskovalcem omogočajo raziskovanje informacij na zabaven način.



VIDEO: [Simply Tech "How augmented reality will change the world forever"](#)

Igrifikacija in navidezna resničnost (Virtual Reality)

Igrifikacija in navidezna resničnost (Virtual Reality, VR) sta dve tehnologiji, ki se pogosto uporabljata skupaj za ustvarjanje izjemno poglobljenih in zavzetih izkušenj. Medtem ko igrifikacija uporablja elemente igralnega oblikovanja v neigralnih kontekstih za povečanje motivacije in angažiranosti, navidezna resničnost ponuja popolnoma potopitveno okolje, kjer lahko uporabniki interagirajo z digitalno ustvarjenimi svetovi. Kombinacija teh dveh pristopov odpira vrsto možnosti za izobraževanje, trening, zdravstvo, zabavo in še več. Nekaj primerov navidezne resničnosti je predstavljeno v nadaljevanju.

Izobraževanje in usposabljanje

VR se lahko uporablja za ustvarjanje realističnih simulacijskih treningov za študente in strokovnjake, kjer lahko varno vadijo in eksperimentirajo. Igrifikacija lahko te izkušnje naredi interaktivnejše in zabavnejše, hkrati pa omogoči spremljanje napredka in dosežkov.

Zdravstveno varstvo

VR aplikacije, obogatene z igralnimi elementi, se uporabljajo za rehabilitacijo, zmanjševanje bolečine in zdravljenje psiholoških stanj, kot so PTSD in anksioznost. Igrifikacija lahko pomaga pri vzdrževanju angažiranosti pacientov z njihovimi terapevtskimi programi.

Fitness in wellness

VR igre, ki vključujejo fizično aktivnost, lahko ljudem pomagajo ostati motivirani za redno gibanje. Igrifikacija dodaja elemente konkurence in samonadzora, kar lahko poveča vztrajnost uporabnikov pri njihovih fitness ciljih.

Psihološke raziskave

VR raziskovalcem omogoča, da ustvarijo nadzorovano okolje za študije vedenja in kognitivnih procesov, medtem ko igrifikacija pomaga pri zbiranju podatkov skozi angažiranje nalog.

Zabava

Seveda sta VR in igrifikacija močno prisotna v industriji videoiger, kjer skupaj ustvarjata potopitvene izkušnje, ki so bile prej nemogoče. Toda tudi na področjih, kot so filmi in umetnost, se pojavljajo inovativne uporabe teh tehnologij.



[Stanford Human Computer Interaction Lab](#) je izdal brezplačno simulacijo virtualne resničnosti, *The Stanford Ocean Acidification Experience*, ki študente popelje v simulirani ocean prihodnosti.



Center Duderstadt hrani virtualno resničnost "[MIDEN](#)" ([Michigan Immersive Digital Experience Nexus](#)). MIDEN se za svoj učinek zanaša na stereoskopske projekcije, vendar sistem popelje koncept veliko dlje. Podjetje MIDEN spremlja, kje je uporabnik znotraj prostora, in prilagodi simulacijo temu, kar bi oseba želela videti. Prostor, velikosti 3,048 m x 3,048 m x 3,048 m, je poglobljeno avdiovizualno okolje, ki ponuja 3D-stereoskopsko projekcijo na levi, sprednji, desni in talni površini.

Igrifikacija in uporaba umetne inteligence

Igrifikacija in umetna inteligenca (UI) se vse bolj prepletata, saj tehnologija UI omogoča bolj personalizirane, dinamične in inteligentnejše igrificirane izkušnje. Integracija UI v igrifikacijo lahko znatno izboljša učinkovitost in privlačnost igrificiranih sistemov v izobraževanju, zdravstvu, poslovanju in številnih drugih področjih (Modi & Gochhait, 2023; Tolks et al., 2024). Spodaj so opisani ključni načini, kako lahko UI obogati in poglobi igrifikacijo.

Prilagajanje igrificirane izkušnje: dinamično prilagajanje težavnosti

Umetna inteligenca in strojno učenje lahko omogočata stalno prilagajanje izkušnje na podlagi realne časovne analize uporabnikovega vedenja in napredka. To omogoča, da sistemi postanejo bolj intuitivni in odzivnejši na potrebe uporabnika. Poleg tega pa se način interakcije »uporabnik – igrificiran sistem« lahko prilagodi, tako da ustreza uporabnikovim preferencam ali potrebam. To lahko vključuje prilagajanje uporabniškega vmesnika, izbiro med tekstpisjem in glasovnimi ukazi ali prilagajanje stopnje pomoči, ki je na voljo (Tremblay et al., 2010). (Angelelli, 2023) (Angelelli, 2023)

Napredno sledenje napredka

Napredno sledenje napredka s pomočjo umetne inteligence v okviru igrifikacije omogoča uporabniku, da vidi svoj razvoj v realnem času, kar lahko poveča njegovo motivacijo in mu pomaga pri doseganju ciljev. Ta pristop izkorišča tehnologije in strategije za zbiranje, analizo in predstavitev podatkov o uspešnosti na način, ki je razumljiv, privlačen in motivacijski.

Predvidevanje uporabnikovega vedenja

Predvidevanje uporabnikovega vedenja je ključni element pri oblikovanju uspešnih igrificiranih sistemov. S pomočjo napredne analitike, strojnega učenja in umetne inteligence lahko oblikovalci igrifikacije napovedujejo, kako bodo uporabniki reagirali na različne elemente igre, kot so nagrade, izzivi in nivoji težavnosti. Ta pristop omogoča ustvarjanje bolj prilagojenih, angažiranih in učinkovitih izkušenj.

Virtualni pomočniki

Virtualni pomočniki, ki se pogosto opirajo na umetno inteligenco, se lahko učinkovito kombinirajo z igrifikacijo, in sicer s ciljem, da se izboljša angažiranost, motivacija in učinkovitost uporabnika. Sinergija med virtualnimi pomočniki in igrifikacijo odpira nove možnosti za personalizirano učenje, delovno produktivnost in osebni razvoj. Z virtualnimi pomočniki lahko analiziramo uporabnikovo vedenje, preference, zgodovino interakcij, nudimo takojšnjo povratno informacijo/podporo ipd.

Igrifikacija kot inovativen pristop k učenju

Spodbujanje sodelovanja

Človeška bitja se kot družbena vrsta za preživetje in dobro počutje zanašajo na sodelovanje. Zaradi tega je v igrifikaciji veliki poudarek na sodelovanju. V zadnjih letih se je pokazalo, da je z igrifikacijo mogoče zadovoljiti različne potrebe posameznika, ga motivirati na individualni in kolektivni ravni, da lahko zadovolji svoje individualistične ali socialno-psihološke potrebe.

Podpora individualnemu učenju

Igrifikacijo je možno uporabiti tudi kot podporo individualnemu učenju, in sicer kot *personalizirano ali prilagodljivo igrifikacijo*, kar pomeni prilagajanje igralnih oblikovalskih elementov, mehanike interakcije, nalog ali pravil igre glede na želje ali spretnosti vsakega uporabnika. S prilagojeno igrifikacijo se naslavljajo *motivi*, ki so neposredno povezani s psihološkimi potrebami uporabnika in določajo, katere funkcije posameznik uporablja in kako se vključuje v igrifikacijski sistem, bolj individualistično, tekmovalno ali kooperativno (Pink, 2011).

Spodbujanje motivacije

Igrifikacija predstavlja močno motivacijsko orodje, ki združuje video igre, tehnologijo in akademsko vsebino (Rodrigues et al., 2019). Vpliva na notranjo (intrinzično) in zunanjo (ekstrinzično) motivacijo, kot je na primer prikazano v tabeli 1.

Tabela 1: Intrinzična (notranja) in ekstrinzična (zunanja) motivacija

MOTIVACIJA	
INTRINZIČNA (NOTRANJA)	EKSTRINZIČNA (ZUNANJA)
Dejavnosti, ki posameznika zanimajo ali mu prinašajo zadovoljstvo.	Aktivnosti, ki vodijo do nekega ločenega izida oziroma rezultata.
Sodelovanje v športu, ker je zabavno.	Sodelovanje v športnem tekmovanju zaradi pridobitve nagrade.
Učenje jezika, ker prinaša nove izkušnje.	Učenje jezika, ker to zahtevajo na delovnem mestu.
Čiščenje prostora, ker posameznik uživa v urejenem prostoru.	Čiščenje prostora, ker je posameznik v nasprotnem deležen kritike.
Prostovoljstvo, ker daje posamezniku dober občutek in občutek koristnosti.	Prostovoljstvo, da bi dokončali neko nalogo.
Risanje, ker vpliva na umirjenost in srečo posameznika.	Risanje zaradi preživljanja.

Spodbujanje učenja in angažiranosti

Z izobraževalnimi igrami lahko dosežemo učne in izobraževalne cilje v resničnem svetu. Igralci se lahko med igranjem igre učijo in dosežejo svoje cilje, ko uspešno opravijo naloge v igri. Z drugimi besedami, izobraževalne igre dopolnjujejo poučevanje v igri (Kim et al., 2018). Igrifikacija lahko poveča stopnjo angažiranosti posameznika podobno kot igre, tako da izboljša njihove posebne spretnosti in optimizira njegovo učenje.



VIDEO: Gabe Zichermann (entrepeneur, author) ["How games make kids smarter"](#)



VIDEO: Mohaad Jebara (educator, math) ["This company pays kids to do their math homework"](#)

Spodbujanje in povečanje vztrajnosti

Z igrifikacijo spodbujamo in večamo vztrajnost posameznika, ker med ostalim (Garris et al., 2002):

- določamo jasne in dosegljive cilje;
- omogočamo posamezniku, da napreduje skozi različne ravni;
- nagrajujemo in priznavamo dosežene cilje;
- dajemo povratno informacijo o dosežkih v realnem času;

- omogočamo tekmovalnost in s tem tudi možnost, da posameznik preseže lastne (najvišje) dosežke;
- omogočamo sodelovanje v neki skupnosti in s tem vplivamo tudi na občutek pripadnosti/varnosti posameznika;
- omogočamo prilagoditev nalog.

Trajnost znanja

Z igrifikacijo lahko vplivamo na trajnost znanja oziroma na dolgoročno ohranjanje in uporabo naučenega, kar je ključni cilj v izobraževalnih procesih. Z igrifikacijskimi elementi, kot so kvizi, uganke, izzivi, spodbujamo na zabaven in interaktiven način ponavljanje in utrjevanje znanja.

Z igrami vzpostavljamo povezavo med novim in starim znanjem: na primer z uporabo zgodb, scenarijev ali kontekstov, ki so pomembni za uporabnika, lahko povečamo angažiranost in olajšamo integracijo novih informacij v dolgoročni spomin.

Z elementi igrifikacije, kot so pripovedovanje zgodb, z liki ipd., lahko vzbudimo čustva pri uporabniku, ki znanje naredijo bolj zapomnljivo. Lahko izpostavimo tudi socialno komponento učenja (skupinski izzivi, skupinsko tekmovanje, deljenje dosežkov itd.), ki vplivajo na motivacijo in spodbujajo izmenjavo znanja.

Potencial igrifikacije v prihodnosti

Prihodnost igrifikacije v različnih panogah

Izobraževanje

Skozi zgodovino je bilo izobraževanje vedno bilo tako organizirano, da se podajajo informacije/znanje na najbolj stroškovno učinkovit način. V sodobnem digitalnem času je z uvajanjem igrifikacije v izobraževalni sistem nastala revolucija. Igrifikacija se je v izobraževanju pokazala kot obetavna in inovativna smer, ki ima potencial, da temeljito preoblikuje način, *kako* se učimo. Z razvojem tehnologije in globljim razumevanjem pedagoških pristopov se igrifikacija postavlja kot ključni element za povečanje angažiranosti, motivacije in učinkovitosti učnih procesov (Kapp, 2012; 2017).

V prihodnosti se pričakuje naslednje.

- Večja personalizacija

Igrifikacija bo postala še bolj prilagojena individualnim potrebam in preferencam učencev. Računalniški sistemi bodo sposobni analizirati učne stile, napredek in interese posameznikov ter na podlagi teh podatkov prilagajati učno gradivo, izzive in nagrade.

- Povečana uporaba navidezne in virtualne resničnosti

Pričakuje se, da bo igrifikacija v izobraževanju v prihodnosti vse bolj vključevala te tehnologije za simulacijo realnih scenarijev, laboratorijskih eksperimentov in zgodovinskih dogodkov, kar bo omogočalo uporabniku, da "doživi" učno snov na nov, interaktiven način.

- Integracija s socialnimi omrežji

Prihodnje igrifikacijske strategije bodo verjetno vključevale večjo integracijo s socialnimi omrežji in platformami, s tem da bodo uporabniku omogočale, da svoje učne dosežke deli z drugimi uporabniki, sodeluje v skupinskih projektih in tekmovanjih ter prejema podporo in priznanje skupnosti.

- Razvoj mehkih veščin skozi igro

Poleg akademskih znanj bodo prihodnje igrifikacijske strategije v izobraževanju vedno bolj osredotočene na razvoj mehkih veščin, kot so kritično razmišljanje, reševanje problemov, komunikacija in sodelovanje (Hou, 2023). Igre, ki simulirajo realne izzive in spodbujajo timsko delo, bodo postale ključni element v učnih programih, ki pripravljajo uporabnika na zahteve sodobnega delovnega okolja.

- Večja dostopnost tehnologije

Pričakuje se, da bodo umetna inteligenca ter tehnologije navidezne in virtualne resničnosti postale cenovno ugodnejše in s tem dostopnejše, kar pomeni, da bodo igrifikacijske izkušnje v izobraževanju dostopne širšemu krogu uporabnikov, vključno z oddaljenimi in manj privilegiranimi skupnostmi. Poleg tega bo poudarek na oblikovanju inkluzivnih in dostopnih igralnih izkušenj pomagal zagotoviti, da so učne priložnosti enakopravno dostopne vsem uporabnikom ne glede na njihove fizične sposobnosti ali učne potrebe.

Naloge 11

Obvezen ogled 11. videoposnetka "Prihodnost igrifikacije v izobraževanju".



VIDEO: Mihelač – [Prihodnost igrifikacije v izobraževanju](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 11 "Prihodnost igrifikacije v izobraževanju".



Vprašanja

1. Prihodnost igrifikacije na področju izobraževanja bo usmerjena na razvijanje mehkih veščin, kot so (Označite pravilne odgovore.):

- kritično razmišljanje,
- specifično poklicno znanje,
- obvladovanje stresnih situacij,
- sodelovanje/timsko delo.

2. V prihodnosti bo v izobraževanju največji poudarek na virtualni realnosti. (DA/NE)

3. Glede na ekonomski trend (razvoj gospodarstva) se ne pričakuje, da bosta navidezna in virtualna realnost kot tehnologiji cenovno dostopnejši. (DA/NE)

4. Z večjim uvajanjem igrifikacije v izobraževanju se v prihodnosti pričakuje še večje prilagajanje posebnim potrebam posameznikov. (DA/NE)

Zdravstvo

Prihodnost zdravstva je tesno prepletena z inovacijami in s tehnološkim napredkom, pri čemer igra igrifikacija ključno vlogo pri oblikovanju učinkovitejših, bolj personaliziranih in dostopnejših zdravstvenih rešitev. Pričakuje se naslednje.

- Povečana uporaba digitalnih zdravstvenih aplikacij

Razvoj mobilnih tehnologij in aplikacij bo nadaljeval s spodbujanjem uporabe igrifikacije v zdravstvenem sektorju. Mobilne aplikacije, ki uporabljajo igralne mehanizme za spodbujanje redne telesne aktivnosti, uravnotežene prehrane, meditacije in dobrega spanca, bodo postale še bolj razširjene. Te aplikacije bodo z uporabo podatkov iz nosljivih naprav in umetne inteligence za prilagajanje izzivov in ciljev posameznikovim potrebam in napredku vse bolj personalizirane.

- Kronične bolezni

Pri upravljanju kroničnih bolezni, kot so diabetes, srčno-žilne bolezni in astma, bo igrifikacija igrala ključno vlogo pri spodbujanju bolnikovega sodelovanja v samoupravljanju svojega zdravstvenega stanja. Igrificirane platforme in aplikacije bodo bolnikom pomagale razumeti njihovo stanje, spremljati simptome in zdravila ter vzdrževati redno komunikacijo z zdravstvenimi delavci. Z vključevanjem elementov igre bodo te rešitve bolnike motivirale za dosledno upoštevanje zdravstvenih priporočil in zdravljenja.

- Terapija in rehabilitacija

Tehnologija virtualne resničnosti (VR) ponuja nove možnosti za terapijo in rehabilitacijo, kjer igrifikacija omogoča bolj potopitvene in motivacijske izkušnje. VR se lahko uporablja za fizioterapijo, kjer pacienti izvajajo vaje v virtualnem okolju, ki je zabavno in spodbudno, kar lahko poveča njihovo angažiranost in pospeši okrevanje. Prav tako se VR uporablja za obravnavo anksioznosti, PTSD in bolečine, kjer virtualna okolja in igralni elementi pomagajo pri terapevtskih tehnikah, kot so izpostavljanje in sproščanje.

- Medicinsko izobraževanje in usposabljanje

Igrifikacija se vse bolj uporablja tudi v medicinskem izobraževanju in usposabljanju, kjer simulacije in igralni scenariji študentom in zdravstvenim delavcem omogočajo, da pridobijo praktične izkušnje v varnem in kontroliranem okolju. Igrificirane simulacije lahko ponazorijo kompleksne medicinske postopke, upravljanje s pacienti in odločanje v kritičnih situacijah, kar izboljša razumevanje in veščine brez tveganja za prave paciente.

- Spodbujanje javnega zdravja in preventive

Igrifikacija ima potencial, da spremeni način, kako javnost pristopa k preventivi in zdravju na splošno. Z igralnimi mehanizmi, ki spodbujajo sodelovanje v preventivnih programih, kampanjah za javno zdravje in ozaveščanju o pomembnih zdravstvenih vprašanjih, lahko igrifikacija prispeva k večji ozaveščenosti in boljšemu zdravju na ravni skupnosti.

Fitnes

Prihodnost fitnesa se oblikuje na stičišču tehnološkega napredka in inovativnih pristopov k osebnemu zdravju in dobremu počutju, pri čemer igrifikacija igra ključno vlogo. Nekaj primerov uporabe igrifikacije v prihodnosti na področju fitnesa:

- Povečana uporaba nosljivih tehnologij

Nosljive naprave, kot so pametne ure in fitnes zapestnice, se že široko uporabljajo za spremljanje fizične aktivnosti, srčnega utripa, kakovosti spanja in drugih zdravstvenih meritev. Pričakujemo lahko, da bo prihodnja igrifikacija v fitnesu še bolj integrirana z nosljivimi tehnologijami, ki bodo omogočale natančnejše sledenje napredku in personalizirane izzive ter nagrade glede na zbrane podatke.

- Navidezna in obogatena resničnost

Tehnologije virtualne (VR) in obogatene resničnosti (AR) bodo v fitnes industriji omogočale bolj potopitvene in interaktivne vadbe. Uporabniki bodo lahko izvajali vadbe v virtualnih svetovih, tekmovali z virtualnimi nasprotniki ali sodelovali v virtualnih fitnes razredih, kar bo vadbo naredilo zabavnejšo in bolj motivacijsko. AR bodo po vsej verjetnosti dodatno obogatile realno okolje z interaktivnimi elementi, ki spodbujajo uporabnike h gibanju.

- Igrifikacija za dobro počutje družbe

Prihodnje pristope k igrifikaciji v fitnesu bodo verjetno zaznamovale celostne strategije, ki naslavlajo ne le fizično, temveč tudi mentalno in čustveno dobro počutje. Igrificirane rešitve bodo vključevale elemente, ki spodbujajo sprostitev, meditacijo, pozitivno razmišljanje in druge prakse dobrega počutja, s čimer bodo uporabnikom pomagale vzpostaviti uravnotežen in zdrav življenjski slog.

Recikliranje

Prihodnost recikliranja bo verjetno vključevala inovativne pristope za spodbujanje in izboljšanje recikliranja med širšo javnostjo, pri čemer bo igrifikacija igrala pomembno vlogo. V prihodnosti se pričakuje naslednje:

- Pametne reciklažne postaje

Pametne reciklažne postaje, ki lahko samodejno razvrščajo odpadke in nagrajujejo uporabnike za pravilno recikliranje, bi lahko postale bolj razširjene. Te postaje bi lahko uporabljale tehnologijo prepoznavanja odpadkov za identifikacijo in razvrščanje reciklirnih materialov ter bi uporabnikom dajale povratne informacije in nagrade v realnem času, na primer preko mobilnih aplikacij. Tako bi lahko točke, zbrane za pravilno recikliranje, zamenjali za popuste, darilne bone ali prispevali k okoljskim projektom.

- Mobilne aplikacije za ozaveščanje

Mobilne aplikacije, ki uporabljajo igralne mehanizme za izobraževanje uporabnikov o pomenu recikliranja in pravilnem ločevanju odpadkov, bi lahko postale bolj priljubljene. Te aplikacije bi lahko vključevale kvize, izzive in misije, povezane z recikliranjem in okoljsko vzdržnostjo, s čimer bi uporabnike spodbujale k učenju in sprejemanju bolj trajnostnih navad.

- Skupnostni izzivi in tekmovanja

Organizacija skupnostnih izzivov in tekmovanj, ki uporabljajo elemente igrifikacije za spodbujanje recikliranja na lokalni ravni, bi lahko postala bolj razširjena. Mesta, šole in podjetja bi lahko organizirala tekmovanja v recikliranju, kjer bi skupine ali posamezniki tekmovali, kdo lahko zbere in pravilno reciklira največ odpadkov. Uporaba spletnih platform in aplikacij za sledenje napredku in prikazovanje lestvic bi lahko dodatno spodbudila sodelovanje in zdravo tekmovanje.

- Nagrade za trajnostno vedenje

Sistemi nagrad, ki uporabljajo principe igrifikacije za nagrajevanje posameznikov in skupnosti za trajnostno vedenje, vključno z recikliranjem, bi lahko postali bolj razširjeni. Te nagrade bi lahko bile v obliki točk, ki jih je mogoče zamenjati za blago, storitve ali dobrodelne prispevke, s čimer bi se povečala motivacija za recikliranje in zmanjševanje odpadkov.

Bančništvo

Na področju bančništva bo igrifikacija po vsej verjetnosti uporabljena za spodbujanje uporabnikov k določenim finančnim vedenjem in interakciji z bančnimi storitvami. Možnosti glede uporabe igrifikacije na področju bančništva so različne, nekaj rešitev v prihodnosti bi bile lahko naslednje:

- Povečanje finančne pismenosti

Eden od ključnih ciljev igrifikacije v bančništvu je izboljšanje finančne pismenosti med strankami. Banke lahko razvijejo igrificirane izobraževalne programe, ki uporabnike skozi igre in izzive učijo osnove varčevanja, investiranja, upravljanja dolgov in drugih finančnih konceptov. To lahko vključuje virtualne simulacije investiranja, interaktivne kvize o finančnem načrtovanju ali izzive za vzpostavitev dobrih finančnih navad.

- Spodbujanje zdravih finančnih navad

Igrifikacija lahko pomaga spodbujati zdrave finančne navade, kot so redno varčevanje, pravočasno plačevanje računov ali racionalna poraba. Banke lahko uvedejo sistem točkovanja ali nagrad za stranke, ki uspešno izpolnjujejo finančne cilje ali se držijo svojih proračunov. Uporabniki bi lahko tako na primer prejeli točke za vsak mesec, ko ne presežejo svojega proračuna, te točke pa bi lahko zamenjali za ugodnosti, kot so nižje obrestne mere ali brezplačne storitve.

- Personalizirane bančne izkušnje

Z napredkom v tehnologiji in analitiki podatkov bodo banke lahko ponudile bolj personalizirane igrificirane izkušnje, ki temeljijo na individualnih finančnih vedenjih in potrebah strank. Umetna inteligenca in strojno učenje bi lahko bančnim aplikacijam omogočila, da predvidijo, katere igrificirane funkcije bi bile najučinkovitejše pri motiviranju posameznih strank za doseganje njihovih finančnih ciljev.

- Večja angažiranost in zvestoba strank

Igrifikacija lahko poveča angažiranost in zvestobo strank z izboljšanjem uporabniške izkušnje. Zabavni in interaktivni elementi lahko naredijo rutinske bančne operacije privlačnejše in zmanjšajo dojetje finančnega upravljanja kot dolgočasnega ali zastrašujočega. Stranke, ki uživajo v interakciji z bančnimi storitvami in čutijo, da so nagrajene za svoje finančno vedenje, so verjetno zvestejše in zadovoljnejše.

Maloprodaja

Prihodnost maloprodaje je tesno prepletena z nenehnimi inovacijami, pri čemer igrifikacija predstavlja eno izmed ključnih strategij za izboljšanje uporabniške izkušnje, povečanje angažiranosti kupcev in spodbujanje zvestobe blagovni znamki. Pričakuje se, da bo igrifikacija vplivala na prihodnost maloprodaje na naslednji način:

- Osebna izkušnja

Maloprodajni sektor bo verjetno še naprej razvijal personalizirane nakupovalne izkušnje s pomočjo igrifikacije, ki temelji na podatkih o vedenju kupcev. Z analizo podatkov o nakupih, spletnem brskanju in interakcijah na družbenih omrežjih bodo trgovci lahko ustvarili igrificirane izkušnje, ki so prilagojene interesom, željam in nakupovalnim navadam posameznih kupcev. To bi lahko vključevalo personalizirane izzive, nagrade in priporočila, ki spodbujajo nadaljnje sodelovanje in nakup.

- Angažiranost in zvestoba

Z uporabo igrificiranih elementov, kot so točke zvestobe, tekmovanja med kupci in virtualne nagrade, bodo maloprodajniki lahko povečali angažiranost in zvestobo strank. Stranke, ki se aktivno udeležujejo igrificiranih programov zvestobe, so verjetno zadovoljnejše s trgovino in se vračajo. To povečuje pogostost nakupov, prav tako pa krepi čustveno vez s trgovino ali z blagovno znamko.

- Izboljšanje izkušnje v trgovini

Fizične trgovine bodo lahko uporabile igrifikacijo za izboljšanje nakupovalne izkušnje in privabljanje kupcev v trgovino. To bi lahko vključevalo interaktivne zaslone, virtualne lovilce nagrad, kjer kupci uporabljajo pametne telefone za iskanje in zbiranje virtualnih nagrad po trgovini, ali AR (obogatena resničnost) izkušnje, ki kupcem omogočajo, da vidijo, kako bi izdelek izgledal v njihovem domu.

IGaming

Prihodnost iGaminga (spletnih iger na srečo) in igrifikacije se obeta kot izjemno dinamično in inovativno področje, kjer se bodo tehnološki napredek, uporabniška izkušnja in regulativni okvirji medsebojno prepletali in oblikovali novo generacijo spletnega igralništva. V tem kontekstu igra igrifikacija – uporaba igralnih tehnik in mehanik v neigralnih kontekstih za povečanje angažiranosti in motivacije – ključno vlogo pri oblikovanju prihodnjih trendov.

V prihodnosti se pričakuje:

- Večja uporaba navidezne in virtualne resničnosti

Pričakuje se, da bodo tehnologije obogatene (AR) in virtualne resničnosti (VR) še naprej preoblikovale iGaming industrijo, tako da bodo igralcem omogočile bolj potopitvene izkušnje. Z AR in VR se lahko tradicionalne spletne igre na srečo, kot so sloti, poker in ruleta, transformirajo v interaktivne izkušnje, ki posnemajo občutek biti v pravem kazinoju. To povečuje zabavo in angažiranost, hkrati pa tudi privablja nove demografske skupine igralcev.

- Uporaba umetne inteligence in strojnega učenja

Umetna inteligenca (UI) in strojno učenje (SU) se vse bolj uporabljata za personalizacijo igralnih izkušenj v iGamingu. Sposobnost teh tehnologij, da analizirajo vzorce vedenja igralcev in prilagajajo igralne izkušnje posameznikovim preferencam, povečuje zadovoljstvo in zvestobo uporabnikov. Poleg tega UI in SU omogočata boljše upravljanje tveganj in preprečevanje goljufij z zgodnjim odkrivanjem sumljivih vzorcev vedenja.

- Socialno igralništvo in skupnostna igrifikacija

Socialni elementi, kot so skupnostne tabele, multiplayer tekmovanja in integracija z družbenimi omrežji, postajajo v iGamingu vedno pomembnejši. Igrifikacija prispeva k temu trendu z vključevanjem elementov, ki spodbujajo sodelovanje, tekmovanje in deljenje dosežkov znotraj skupnosti. To ne samo izboljšuje uporabniško izkušnjo, ampak tudi spodbuja zvestobo in dolgotrajnejšo angažiranost igralcev.

- Regulacija iger in odgovorno igralništvo

S širjenjem industrije iGaminga se povečuje tudi nadzor nad iGamingom. Prihodnost iGaminga bo močno odvisna od sposobnosti industrije, da se prilagodi strožjim predpisom, zlasti na področjih zaščite potrošnikov in odgovornega igralništva. Igrifikacija lahko igra pozitivno vlogo pri promociji odgovornega igralništva z vključevanjem mehanizmov za samokontrolo, opozarjanjem na čas igranja in drugimi preventivnimi ukrepi.

- Inovacije v plačilnih metodah

Razvoj in sprejetje kriptovalut in blockchain tehnologije v iGamingu omogočata hitrejše, varnejše in bolj transparentne transakcije. Poleg tega lahko inovacije v plačilnih metodah, vključno z digitalnimi denarnicami in plačili preko mobilnih aplikacij, prispevajo k večji dostopnosti in udobju za igralce po vsem svetu.

E-trgovina

Prihodnost e-trgovin bo močno zaznamovana z nadaljnjo integracijo igrifikacije, saj se podjetja vse bolj zavedajo pomena angažiranosti uporabnikov, personalizirane uporabniške izkušnje in diferenciacije na trgu. Nekaj smernic razvoja e-trgovin z uporabo igrifikacije je predstavljeno v nadaljevanju.

- Dinamične nakupovalne izkušnje

Z napredkom v tehnologiji in analitiki podatkov bodo lahko spletne trgovine ponudile še bolj personalizirane nakupovalne izkušnje. Igrifikacija lahko pomaga pri ustvarjanju prilagojenih izzivov, ciljev in nagrad, ki odražajo pretekle interakcije in preference uporabnika. To ne samo poveča angažiranost, ampak tudi spodbuja ponovne obiske in povečuje konverzije.

- Povečanje zvestobe z igrificiranimi programi zvestobe

Tradicionalni programi zvestobe se bodo verjetno razvili v bolj igrificirane oblike, ki nudijo bolj dinamične in zabavnejše načine za zbiranje točk, doseganje ciljev in odklepanje nagrad. Napredni programi zvestobe bodo vključevali elemente, kot so lestvice, dosežki in virtualne nagrade, ki spodbujajo dolgoročno zvestobo in angažiranost strank.

- Uporaba navidezne in virtualne resničnosti pri nakupovanju

Virtualna (VR) in obogatena resničnost (AR) bosta igrali ključno vlogo pri ustvarjanju potopitvenih nakupovalnih izkušenj. S pomočjo igrifikacije lahko podjetja ustvarijo virtualne izkušnje, ki uporabnikom omogočajo, da "preizkusijo" izdelke v virtualnem okolju, sodelujejo v virtualnih lovilcih nagrad ali odklepajo posebne ponudbe in popuste.

- Socialno nakupovanje

Socialno nakupovanje, ki združuje e-trgovino z družbenimi omrežji, bo verjetno postalo še bolj priljubljeno. Igrifikacija lahko spodbuja uporabnike, da delijo izdelke, ustvarjajo vsebino in sodelujejo v skupnostnih izzivih ali tekmovanjih za nagrade. To ne samo povečuje angažiranost, ampak tudi izkorišča moč priporočil med uporabniki.

Naloge 12

Obvezen ogled 12. videoposnetka "Prihodnost igrifikacije v zdravstvu, fitnesu, recikliranju, bančništvu, iGamingu, maloprodaji in e-trgovini".



VIDEO: Mihelač – [Prihodnost igrifikacije v zdravstvu, fitnessu, recikliranju, bančništvu, iGamingu, maloprodaji in e-trgovini](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja videoposnetku št. 12 "Prihodnost igrifikacije v zdravstvu, fitnessu, recikliranju, bančništvu, iGamingu, maloprodaji in e-trgovini".



Vprašanja

1. Pričakuje se, da bodo igrificirane dejavnosti namenjene tudi izboljšanju psihičnega počutja posameznika. (DA/NE)
2. Plačilno sredstvo bitcoin (kriptovaluta) in druga virtualna denarna sredstva bodo zamenjala plačevanje igrificiranih dejavnosti na spletu. (DA/NE)
3. Z igrificiranimi dejavnostmi se pričakuje tudi izboljšanje socialnega nakupovanja v e-trgovini. Primer tega je lahko (Označite pravilen odgovor.):

- sodelovanje v skupnostnih izzivih,
- nakupovanje,
- prodaja izdelkov,
- nič od navedenega.

4. Inovacije na področju igrifikacije se pričakujejo zlasti v naslednjih panogah (Označite pravilne.):

gradbeništvo/psihiatrične storitve/e-trgovina/čistilne storitve/bančništvo/dimnikarstvo/lesarstvo/kovinska industrija/zdravstvo/izobraževanje/šport/gostinstvo

Vloga igrifikacije v procesu iskanja in selekcije

Igrifikacija igra vse pomembnejšo vlogo v procesu iskanja in privabljanja potencialnih kandidatov za delo, saj organizacijam omogoča, da se razlikujejo od konkurence, pritegnejo talente in izboljšajo kakovost zaposlitvenega procesa. V kontekstu človeških virov in zaposlovanja prinaša igrifikacija številne koristi, in sicer od boljše ocene spretnosti in kompetenc kandidatov do povečanja angažiranosti in interesa za odprta delovna mesta (Burke, 2014).

Iskanje potencialnih kandidatov za delo

Igrificirani testi in simulacije lahko nudijo podrobnejši vpogled v sposobnosti in vedenje kandidatov v primerjavi s tradicionalnimi metodami ocenjevanja, kot so življenjepisi in

standardizirani intervjuji. Preko igrificiranih ocenjevalnih centrov ali spletnih izzivov lahko delodajalci ocenjujejo kritično razmišljanje, reševanje problemov, sposobnost dela v ekipi in druge ključne kompetence v praksi.

Iskanje nadarjenih ljudi

Na današnjem konkurenčnem trgu dela se podjetja soočajo z izzivom, kako izstopati in pritegniti najboljše talente. Igrifikacija lahko organizacijam pomaga, da se predstavijo kot inovativni in privlačni delodajalci. Z uporabo igralnih elementov v svojih zaposlitvenih kampanjah lahko podjetja povečajo zanimanje potencialnih kandidatov in jih motivirajo, da se prijavijo na razpisana delovna mesta.

Izboljšanje kandidatove izkušnje

Igrifikacija lahko izboljša celotno izkušnjo kandidatov med zaposlitvenim procesom. Spletne igre, kvizi in izzivi lahko naredijo proces iskanja dela zanimivejši in manj stresen. Prav tako lahko kandidatom pomagajo, da bolje razumejo kulturo in vrednote podjetja, kar lahko pripomore k večji stopnji angažiranosti in zainteresiranosti za delovno mesto.

Zmanjšanje pristranskosti pri zaposlovanju

Igrifikacija lahko pomaga zmanjšati nezavedno pristranskost v procesu zaposlovanja, saj omogoča, da odločitve temeljijo na merljivih dosežkih in vedenju kandidatov v igrificiranih testih in ne na subjektivnih vtisih. To lahko pripomore k objektivnejši in pravičnejši selekciji kandidatov.

Povezovanje s sodobnimi tehnologijami

Integracija igrificiranih elementov z naprednimi tehnologijami, kot so umetna inteligenca, strojno učenje in analitika podatkov, podjetjem omogoča, da optimizirajo proces zaposlovanja. Tako lahko AI analizira rezultate igrificiranih testov in pomaga identificirati najbolj obetavne kandidate za nadaljnje ocenjevanje.

Naloga 13

Obvezen ogled 13. videoposnetka "Prihodnost igrifikacije pri iskanju zaposeljivega kadra in nadarjenih ljudi".



VIDEO: Mihelač – [Prihodnost igrifikacije pri iskanju zaposeljivega kadra in nadarjenih ljudi](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 13 "Prihodnost igrifikacije pri iskanju zaposeljivega kadra in nadarjenih ljudi".



Vprašanja

1. Z igrificiranimi dejavnostmi lahko vplivamo na zmanjšanje pristranskosti pri zaposlovanju potencialnega kandidata. (DA/NE)
2. Imamo več kandidatov, ki so se prijaviili za isto delo. Katere igrificirane dejavnosti lahko pomagajo pri izbiri kandidata? (Označite pravilne trditve.)
 - Uporabimo teste.
 - Testi niso potrebni, ker lahko primernost kandidata ocenimo s pogovorom.
 - Uporabimo simulacije delovnega okolja, da bi ocenili kandidatovo primernost za delo.
 - Nič od navedenega; dokazila o doseženem izobraževanju zadostujejo pri ocenjevanju primernosti kandidata za delo.
3. Z igrificiranimi dejavnostmi lahko v množici ljudi odkrijemo zelo talentirane ljudi. (DA/NE)
4. Pri iskanju potencialnih kandidatov za delo/talentiranih ljudi je smiselno uporabiti tudi umetno inteligenco, ki lahko optimizira proces zaposlovanja/odkrivanja talenta. (DA/NE)

Vpliv igrifikacije na dinamiko učnega procesa

Igrifikacija v izobraževalnem procesu uporabnika pritegne z dinamičnim prepletanjem interaktivnih elementov in z dejavnostjo, ki vsebuje funkcije, podobne igri. S psihološkega vidika posega igrifikacija v zapleteno mrežo človeške motivacije in vpliva na željo uporabnika po uspehu. Prirojena želja človeka po dosežkih, vznemirljivo tekmovanja in hrepenenje po priznanju žene uporabnika k razumevanju vsebine, ki se predstavlja znotraj neke igrificirane dejavnosti. Z vključevanjem teh psiholoških vidikov v učno izkušnjo je možno z igrifikacijo preoblikovati izobraževanje iz pasivnega v aktivno in zanimivo popotovanje.

Za razliko od tradicionalnih izobraževalnih modelov, kjer so lahko povratne informacije o doseženem zakasnjene in ločene, se z modelom igrifikacije pridobijo takojšnje in ciljno usmerjene informacije v realnem času, kar vnaša dinamiko v učni proces, ki s tem postane zanimivejši in učinkovitejši; takojšnja povratna informacija je močan katalizator, ki usmerja uporabnika k razumevanju njegovih področij, ki jih je potrebno izboljšati, hkrati pa vpliva tudi na občutek odgovornosti za lastno delo.

Poleg tega pa hitre povratne informacije, ki jih ustvarijo igrificirani sistemi, spodbujajo *postopen* pristop k učenju, ki odraža, kako posamezniki naravno pridobivajo spretnosti s poskusi in z napakami. Igre spodbujajo uporabnika k eksperimentiranju, sprejemanju odločitev in neposrednemu soočanju z izzivi. Ta ponavljajoči se učni proces, ki je zakoreninjen v sami strukturi igrifikacije, spodbuja prilagodljivost in odpornost uporabnika. Izobraževalno potovanje spremeni v neprekinjeno zanko izpopolnjevanja, kjer napake postanejo priložnosti za rast, ciljno znanje pa se doseže z nizom postopnih izboljšav.

Z uporabo zgodb v igrificirani dejavnosti postanejo koncepti, ki naj bi jih uporabnik usvojil, "živi". V nekem realnem ali virtualnem okolju uporabnik doživlja nepozabno izkušnjo, kjer znanje ni le pridobljeno, ampak doživeto. Igrifikacija zagotavlja kontekstualni okvir s strateškim vključevanjem zapletov, likov in tem. S tem spodbuja razumevanje in ohranjanje znanja, tako da uporabnika spremeni v aktivnega udeleženca in ne le v pasivnega opazovalca.

S predstavitvijo izzivov, ki se ujemajo z uporabnikovimi kompetencami in interesi, postanejo igrificirane izkušnje še učinkovitejše. Ta individualni pristop povečuje uporabnikovo motivacijo, ker se uporabnik sooča z izzivi, ki so zasnovani tako, da so kompatibilni z njegovim profilom kompetenc oz. spretnosti. Posledično se s takšnim pristopom omogoča globlje razumevanje konceptov. Individualno sledenje uporabnikovega napredka je še en ključni dejavnik v igrificirani dejavnosti. Sledenje omogoča trenerju/mentorju/učitelju, da prilagodi svoje učenje uporabniku in ponudi ciljno usmerjeno podporo in pomoč, ko je to potrebno.

Naloge 14

Obvezen ogled 14. videoposnetka "Vpliv igrifikacije na dinamiko učnega procesa".



VIDEO: Mihelač – [Vpliv igrifikacije na dinamiko učnega procesa](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 14 "Vpliv igrifikacije na dinamiko učnega procesa".



Vprašanja

1. Uporabniku so informacije glede njegovega napredka v igrificiranem okolju podane:
 - z zakasnitvijo, po določenem času,
 - takoj, v realnem času.
2. Učenje v igrificirani dejavnosti je postopno. (DA/NE)
3. Z uvajanjem ravni v igrificirani dejavnosti doživi uporabnik nepozabno izkušnjo. (DA/NE)
4. Z igrifikacijo je možno (Označite pravilne trditve.):
 - Prilagoditi čas pri učenju novih konceptov.
 - Prilagoditi izzive pri učenju.
 - Spremljati uporabnikov napredek v učnem procesu.
 - Vplivati na dinamiko učnega procesa.

- Nič od navedenega.

Igrifikacija in uporaba podatkov

Pridobitev podatkov v realnem času s pomočjo igrifikacije

Pridobivanje podatkov v realnem času s pomočjo igrifikacije predstavlja inovativen pristop, ki združuje elemente igralnega oblikovanja z zbiranjem dragocenih podatkov. Ta metodologija se uporablja v različnih sektorjih, vključno z izobraževanjem, zdravstvom, s trženjem in z raziskavami potrošniškega vedenja. Igrifikacija lahko spodbudi udeležbo in sodelovanje, hkrati pa organizacijam omogoča, da v realnem času zbirajo podatke o vedenju, preferencah in odzivih uporabnikov.

- Zbiranje podatkov preko interaktivnih aktivnosti

Igrifikacija povečuje angažiranost uporabnikov z uporabo elementov, kot so točke, značke, lestvice in izzivi. Ko so uporabniki bolj angažirani, so bolj motivirani za sodelovanje in interakcijo, kar organizacijam omogoča, da v realnem času zbirajo podatke o njihovem vedenju in preferencah. Interaktivne igre in kvizi so odlični za zbiranje podatkov o uporabnikih, saj lahko merijo odzive, izbire in odločitve v specifičnih situacijah. Ta pristop organizacijam omogoča, da pridobijo vpogled v mišljenje in preference svoje ciljne publike.

Ker igrifikacija s strani uporabnikov omogoča takojšnjo povratno informacijo, je možno izboljšati izdelke, storitve ali procese v realnem času, posledično pa tudi prilagoditi obstoječo strategijo v organizacijah, ki ponujajo izdelke, storitve, dejavnosti itd.

- Sledenje napredku in vedenju

Igrificirane platforme lahko sledijo napredku in vedenju uporabnikov skozi čas, kar omogoča zbiranje podatkov o dolgoročnih vzorcih in trendih. To je še posebej uporabno v izobraževanju in usposabljanju, kjer lahko organizacije spremljajo učinkovitost učnih programov.

Z zbiranjem podatkov v realnem času lahko organizacije bolje razumejo svoje uporabnike in jih razdelijo v segmente glede na njihove interese, vedenje in odzive. To omogoča bolj ciljno in personalizirano komunikacijo, kar lahko poveča učinkovitost trženjskih in prodajnih strategij.

Ker igrifikacija spodbuja sodelovanje med uporabniki, je možno pridobiti tudi podatke o skupinskih interakcijah in dinamiki. Ti podatki so lahko dragoceni za razumevanje, kako ljudje delujejo v skupinah ali skupnostih.

Spremljanje uporabnikovega napredka v učnem procesu

Z uporabo točk, značk, dosežkov in vodilnih lestvic v igrificirani dejavnosti je lahko spremljati učni napredek uporabnika. Zelo popularna igrificirana dejavnost za učenje različnih jezikov [Duolingo](#) tako na primer uporablja zelo učinkovite igralne mehanike za spremljanje napredka

uporabnika. Prav tako so v pomoč vizualizacije napredka, ko je npr. vizualizirana vrstica napredka uporabnika.³

Uporabnike v učnem procesu lahko spremljamo in hranimo informacije v digitalnem portfelju, na katerega se lahko sklicujemo vsa njihova leta izobraževanja in ga sproti analiziramo. Veliko učiteljev že uporablja nekatera orodja za igrifikacijo, s čimer se je možno izogniti neskončnim tradicionalnim in časovno zamudnim ocenjevanjem, hkrati pa zagotoviti vse potrebne informacije o uporabniku. V nadaljevanju so prikazane igre, s pomočjo katerih je možno spremljati napredek uporabnika v učnem procesu.

- [Kahoot](#)

Kahoot je med najbolj priljubljenimi igrami in ima sredstvo za zbiranje podatkov iz odzivov o uspešnosti. V Kahootu lahko učitelji prenesejo odgovore v preglednico in določijo pogostost nepravilno odgovorjenih pozivov. To učitelju omogoča hitro diagnosticiranje vzorcev težav, ki jih imajo uporabniki, tako v celotnem razredu kot pri posameznikih, kar omogoča ciljno poučevanje skupine ali posameznika.

- [Nearpod](#)

Nearpod ponuja metodo predstavitvenega sloga za vključevanje uporabnikov v interaktivne dejavnosti, ki jih spodbujajo k zbranim odgovorom. Podobno kot Kahoot lahko učitelji identificirajo povzetek pravih in nepravih odgovorov za celoten razred. Poleg tega je mogoče identificirati posamezne odgovore uporabnikov in jih prenesti kot preglednico ali kot .pdf.

- [Plickers](#)

Plickers je orodje za eno napravo, idealno za zbiranje digitalnih podatkov, ko ni na voljo več naprav, ali če so učitelji na terenu z uporabniki in zbirajo njihove odgovore. Včasih uporabniki zasebno razkrijejo tisto, česar ne bi povedali na glas, pred razredom ali učitelji. Uporaba Plickers kot primer hitrega in zaupnega preverjanja je uporabna za učinkovito ocenjevanje razumevanja uporabnikov ter krepitev socialnega in dobrega čustvenega počutja.

- [Peardeck](#)

Peardeck deluje kot Nearpod in služi kot predstavitveno orodje za učitelje, ki spodbuja zbiranje uporabnikovih odgovorov, ki se enostavno prenesejo v preglednico, kjer jih je mogoče oceniti glede na uspešnost, vzorce in drugo. Peardeck je odličen je za pouk družboslovja, naravoslovja ali jezikov.

³ Spremljanje napredka postane še pomembnejše v situacijah, ki so nepredvidljive. Na primer specifično šolanje v času pandemije COVID-19. V več kot 18 mesecih prekinjenega, nemirnega šolanja med pandemijo COVID-19 učitelji niso imeli možnosti spremljati objektivnega napredka učencev. Kljub temu so se učitelji po pandemiji morali spopasti s popolnoma neznano situacijo po vrnitvi učencev v šolsko okolje. Morali so biti pripravljeni, da lahko nadaljujejo s podajanjem novega znanja, pa čeprav je bila stopnja pridobljenega znanja v času COVID-19 popolna neznanka za večino učiteljev.

- [Flipgrid](#)

Flipgrid ponuja možnost za avdiovizualno zbiranje, ki dobro deluje pri arhiviranju video odgovorov uporabnikov za spremljanje njihove uspešnosti skozi čas. Uporabniku prijazen vmesnik na primer omogoča arhiviranje videoposnetkov in je lahko v veliko pomoč učiteljem jezika pri merjenju razvoja pismenosti.

- [Padlet](#)

Padlet in drugi spletni forumi v slogu "lepljivih listkov" prav tako ponujajo informacije o uporabnikih, ki jih je mogoče prenesti. Učitelji lahko Padlet uporabljajo za zbiranje odgovorov uporabnikov za spremljanje skozi čas, ko se uvaja nova učna snov ali učni koncept.

Naloge 15

Obvezen ogled 15. videoposnetka "Spremljanje uporabnikovega napredka v učnem procesu".



VIDEO: Mihelač – [Spremljanje uporabnikovega napredka v učnem procesu](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 15 "Spremljanje uporabnikovega napredka v učnem procesu".



Vprašanja

1. Z igrifikacijo ni možno spremljati učnega napredka uporabnika, lahko pa spremljamo učni napredek celotne skupine uporabnikov. (DA/NE)
2. Za spremljanje uporabnikovega napredka v učnem procesu uporabljamo elemente igralne dinamike igrifikacije. (DA/NE)
3. Uporabnikov napredek lahko spremljamo s pomočjo (Dopiši manjkajoče.):
 - značk,
 - vodilnih lestvic,
 - _____.
4. Spremljanje uporabnikovega napredka v učnem procesu je posebej dragoceno v izrednih situacijah, ko poteka učni proces zunaj šolskega okolja. (DA/NE)

Uporaba igrifikacije kot personaliziranega pristopa za uporabnike s posebnimi potrebami

Uporabniki s posebnimi potrebami se pogosto soočajo z ovirami pri učenju, kot so nizka samozavest, pomanjkanje zanimanja, frustracije ali izolacija. Igrifikacija lahko pomaga pri reševanju teh težav s povečanjem notranje motivacije, krepitvijo njihove samozavesti in spodbujanjem njihove socialne interakcije. Z nagovarjanjem posebnih potreb nekega uporabnika ter zagotavljanjem pozitivnih povratnih informacij in nagrad lahko igrifikacija pri uporabniku ustvari občutek radovednosti, izziva, uspešnosti, priznanja in dosežkov. Uporabniku lahko tudi omogoči sodelovanje ali tekmovanje z drugimi vrstniki in učitelji, kar ustvarja občutek skupnosti in pripadnosti. V nadaljevanju so predstavljeni nekateri primeri uporabe igrifikacije za potrebe uporabnikov s posebnimi potrebami.

- UDL in igrifikacija

UDL je ogrodje, ki vodi k oblikovanju učnih izkušenj, ki so dostopne, vključujoče in prilagodljive za vse uporabnike ne glede na njihove sposobnosti, ozadje ali cilje. UDL sestavljajo tri glavna načela: (i) več načinov predstavljanja učne dejavnosti, (ii) več načinov delovanja in izražanja ter (iii) več načinov sodelovanja. Igrifikacija lahko podpira UDL, tako da uporabniku s posebnimi potrebami nudi različne možnosti in izbire za dostop, interakcijo in prikaz svojega učenja ter tudi s spodbujanjem njegovega zanimanja, motivacije in samoregulacije.

- Predstavitev učne dejavnosti na več načinov

Uporabniki s posebnimi potrebami imajo lahko različne načine zaznavanja in obdelave informacij, odvisno od njihovih senzoričnih, kognitivnih ali jezikovnih sposobnosti. Igrifikacija lahko ponudi več načinov predstavitve z uporabo različnih načinov in formatov dostave vsebine, kot so besedilo, zvok, video, grafika, animacije ali simulacije.

Igrifikacija lahko uporablja tudi prilagodljive in prilagojene funkcije, kot so povratne informacije, namigi, težavnostne ravni, ki se lahko prilagodijo potrebam in željam uporabnika. Uporabniku z disleksijo lahko tako koristi možnost poslušanja vsebine namesto branja ali prilagajanje velikosti pisave, barve ali kontrasta besedila. Uporabnik z avtizmom bo morda raje imel jasna in dosledna navodila, napotke in povratne informacije in tudi možnost nadzora hitrosti in težavnostne ravni učne vsebine.

- Načini delovanja in izražanja na več načinov

Uporabniki s posebnimi potrebami lahko na različne načine pokažejo svoje znanje in spretnosti, odvisno od njihovih fizičnih, motoričnih ali komunikacijskih sposobnosti. Igrifikacija lahko ponudi več načinov delovanja in izražanja z uporabo različnih vrst in načinov interakcij, ocen in rezultatov, kot so tipkovnica, miška, dotik, glas, kretnje ali sledenje očem. Igrifikacija lahko uporablja tudi različne igralne elemente in mehanike, kot so točke, značke, lestvice najboljših, naloge, izzivi ali pripovedi, da uporabniku ponudi različne cilje, pravila in scenarije za uporabo in predstavitev svojega učenja.

Uporabniku s cerebralno paralizo lahko na primer koristi možnost uporabe glasovnih ukazov ali ukazov s kretnjami namesto vnosov s tipkovnico ali z miško ali izbira vrste in oblike ocenjevanja, ki najbolj ustreza njegovim sposobnostim. Uporabniku z ADHD lahko koristijo kratke in pogoste naloge, nagrade in povratne informacije in tudi jasna in privlačna zgodba, ki ji mora slediti.

- Sodelovanje na več načinov

Uporabniki s posebnimi potrebami imajo lahko različne načine za vključevanje in motiviranje, odvisno od njihovih čustvenih, socialnih ali vedenjskih sposobnosti. Igrifikacija lahko ponudi več načinov vključevanja z uporabo različnih strategij in tehnik za spodbujanje in vzdrževanje zanimanja, radovednosti in užitka uporabnikov ter za spodbujanje njihove avtonomije, usposobljenosti in povezanosti. Igrifikacija lahko uporablja tudi različne družabne in sodelovalne funkcije, kot so klepet, forumi, ekipe ali mentorji, da uporabnikom ponudi priložnosti za komunikacijo, sodelovanje in tekmovanje z drugimi ter za prejemanje in zagotavljanje podpore in povratnih informacij.

Uporabnik z depresijo ima lahko na primer koristi od pozitivnih in pomembnih nagrad, povratnih informacij in priznanj ter možnosti izbire lastnih učnih ciljev in poti. Uporabnik s socialno anksioznostjo lahko koristi varne in podperne spletne skupnosti in tudi možnost sodelovanja na različnih ravneh in načinih socialne interakcije.

Naloge 16

Obvezen ogled 16. videoposnetka "Igrifikacija in uporabniki s posebnimi potrebami".



VIDEO: Mihelač – [Igrifikacija in uporabniki s posebnimi potrebami](#)

Obvezno odgovarjanje na vprašanja o videoposnetku št. 16 "Igrifikacija in uporabniki s posebnimi potrebami".



Vprašanja

1. Razmislite, ali imate v učni skupini/na delovnem mestu uporabnika s posebnimi potrebami. Kaj od navedenega bi uporabili za uporabnika:

- predstavitev učne dejavnosti na več načinov,
- načini delovanja na več načinov,
- socialna interakcija na več načinov.

2. Kako lahko pomagamo uporabniku, ki ima diagnosticirano slepoto/delno slepoto, z igrifikacijo?

- Z uporabo računalniške miške.
- Z dotikom na računalniški zaslon.
- Z uporabo glasovne komunikacije.

3. Kako lahko z igrifikacijo pomagamo uporabniku, ki ima strah pred sodelovanjem z večjo skupino ljudi?

- S klepeti.
- S forumi.
- Nič od tega.

4. Ali lahko uporabniku z motnjami koncentracije (ADHD) pomagamo z igrifikacijo? (DA/NE)

Vodič za izdelavo igrificiranega okolja na področju izobraževanja

V tem poglavju so predstavljeni nekateri ključni mejniki, ki bi jih morali razumeti in upoštevati pri postavitvi igrifikacije. Najprej so prikazane vsebine, ki jih je treba razumeti, preden sploh začnemo razmišljati o *ideji*, ki naj bi jo implementirali v igrificirano dejavnost.

Igrifikacija: metoda, usmerjena k trajnosti

Igrifikacija sama po sebi ni nujno usmerjena k trajnosti, vendar jo je mogoče oblikovati in uporabiti na načine, ki spodbujajo trajnostne cilje in vedenja. Trajnost se nanaša na sposobnost izpolnjevanja potreb sedanjih generacij, ne da bi pri tem ogrozili sposobnost prihodnjih generacij, da zadovoljijo svoje potrebe, in običajno vključuje ekološke, ekonomske ter družbene vidike. Da bi bila igrifikacija usmerjena k trajnosti, je pomembno, da oblikovalci in organizacije pri razvoju igrifikacijskih projektov upoštevajo *trajnostne cilje*. To pomeni, da je potrebno:

- jasno opredeliti, kako lahko igrifikacija spodbuja trajnostna vedenja ali cilje in
- vključiti vsebine, ki izobražujejo in osveščajo o trajnostnih vprašanjih in rešitvah.

Spodaj je navedeno nekaj načinov, kako lahko igrifikacija podpira trajnost.

Spodbujanje trajnostnih vedenj

Igrifikacija se lahko uporablja za spodbujanje in nagrajevanje trajnostnih vedenj med posamezniki in skupnostmi. To lahko vključuje igre ali aplikacije, ki ljudi nagradijo za recikliranje, varčevanje z energijo, uporabo javnega prevoza ali kakršno koli drugo ekološko prijazno dejanje.

Izobraževanje in ozaveščanje

Igrifikacija je lahko učinkovito orodje za izobraževanje ljudi o pomembnosti trajnosti in o tem, kako njihove vsakodnevne odločitve vplivajo na okolje. Igralne izkušnje, ki simulirajo posledice teh odločitev, lahko povečajo zavedanje in motivirajo za bolj trajnostne izbire.

Zbiranje podatkov za raziskave

Aplikacije in igre, ki vključujejo elemente igrifikacije, lahko služijo kot orodja za zbiranje podatkov o trajnostnih praksah in preferencah uporabnikov. Ti podatki lahko nato pomagajo raziskovalcem, učiteljem, mentorjem, politikom, podjetjem itd. pri načrtovanju učinkovitejših strategij za spodbujanje trajnosti.

Inovacije in rešitve

Igrifikacija lahko spodbuja inovativno razmišljanje in reševanje problemov, povezanih s trajnostjo. Tekmovanja in izzivi, ki temeljijo na igrah, lahko uporabnike motivirajo, da razvijajo nove, trajnostne tehnologije, produkte ali storitve.

Igrifikacija: metoda usmerjena k inovativnosti

Igrifikacija je zagotovo inovativna, še posebej, ko je pravilno uporabljena in integrirana z novimi tehnologijami ter metodami. Kot pristop k motivaciji, angažiranosti in izobraževanju lahko igrifikacija preobrazi tradicionalne aktivnosti v privlačnejše in učinkovitejše izkušnje.

Čeprav igrifikacija glede inovativnosti veliko obeta, niso vse njene uporabe inovativne ali celo uspešne. Inovativnost in učinkovita uporaba igrifikacije sta odvisni od skrbnega oblikovanja, ki resnično posveča pozornost uporabniški izkušnji, kdo so ciljne skupine, in ima jasne cilje, ki upoštevajo tako etične kot socialne učinke.

Globina integracije

Samo dodajanje značk, točk in lestvic najboljših v neigralno okolje ne zagotavlja, da bo igranje delovalo ali da bo inovativno. Inovativna igrifikacija zahteva skrbno povezovanje delov igre s cilji vedenja in kako se uporabniki počutijo ob igranju igre.

Razumevanje ciljne skupine

Igrifikacija, ki ne upošteva vseh motivov, potreb ter dejstva, komu je namenjena, morda ne bo dosegla ciljnega učinka, ki si ga želimo. Biti inovativen pri igrifikaciji pomeni resnično spoznati uporabnike, da lahko ustvarimo izkušnjo, ki je pomembna za uporabnike, jih pritegne in je vredna njihovega časa.

Kontekst in cilji

Igrifikacija brez jasnih ciljev ali neprilagojena specifičnemu kontekstu se lahko izkaže za neuspešno. Inovativne igrifikacije morajo biti zasnovane z določenim ciljem ne glede na to, ali gre za dvig učnih standardov, povečanje produktivnosti, spodbujanje dobrega življenjskega sloga ali druge stvari.

Inovacija ni samo tehnologija

Novi načini igranja so pogosto povezani z uporabo nove tehnologije. Inovacije pa niso le tehnološke zadeve – gre tudi za to, kako nekdo ne glede na tehnologijo kreativno uporablja igralno mehaniko in dinamiko za doseganje ciljev s svežimi ali z boljšimi metodami.

Etične in družbene posledice

Nekatere vrste igrifikacije ne upoštevajo etičnih in družbenih učinkov, kot je prevelika tekmovalnost, zasvojenost ali izključenost določene skupine. Inovativna igrifikacija bi morala biti izdelana na način, ki je vključujoč, etičen in spodbuja dobre vrednosti.

Od ideje do rešitve ali kako osmisliti igrificirano dejavnost

Pred realizacijo ideje: etična, pedagoška in psihološka vprašanja

Odločili smo se, da igrifikacijo uporabimo v neki naši dejavnosti. Čeprav je metoda zelo inovativna in uporabna, je treba dobro premisliti o *ideji*, ki jo želimo realizirati v igrificirani dejavnosti. Spodaj so omenjeni nekateri vidiki, ki lahko pomagajo pri odločitvi, ali smo na pravi poti glede naše ideje ali je treba iskati druge rešitve.

Etična vprašanja

Igrifikacija lahko sproži etična vprašanja, kot so manipulacija, prisila, izkoriščanje in zasebnost. Igrifikacijo lahko na primer uporabimo za vplivanje na vedenje, odločitve in čustva uporabnikov brez njihovega popolnega soglasja ali zavedanja. Ustvari lahko tudi spodbude za goljufanje, izigravanje sistema ali nepošteno tekmovanje.

Poleg tega lahko igrifikacija zbira in uporablja osebne podatke, kot so napredek, nastavitve in dosežki, brez ustrezne zaščite ali preglednosti, zato je treba igrifikacijo oblikovati in izvajati ob spoštovanju avtonomije, dostojanstva in pravic uporabnikov.

Pedagoška vprašanja

Igrifikacija lahko povzroči tudi pedagoška vprašanja, kot so usklajenost, ustreznost in kakovost. Igrifikacija je lahko namreč napačno usklajena z učnimi cilji, rezultati in ocenami, kar vodi v zmedo, motnje ali frustracije. Lahko je tudi nepomembna ali neprimerna za vsebino, kontekst ali kulturo učnega okolja, kar povzroči dolgočasje, odpor ali užaljenost. Poleg tega lahko igranje ogrozi kakovost učnega procesa, vsebine in povratne informacije, saj se osredotoča na površinske ali zunanje nagrade, namesto na smiselno ali intrinzično učenje. Zato je treba igrifikacijo integrirati in uskladiti s pedagoško zasnovo in z načeli učne izkušnje.

Čeprav je zaskrbljujoče za *vsak* pedagoški pristop, je izposojanje elementov iz privlačnih iger lahko tudi varovalo pred slabo zasnovo učne snovi oz. dejavnosti. Jasni cilji, več poti do "pogoja za zmago", takojšnja povratna informacija, svoboda do neuspeha in poskusa znova, pridobitev točk za še tako majhen napredek, priznanje za uspeh (značke) itd. lahko delujejo spodbujajoče in bogatijo učno izkušnjo. Igrifikacijska zasnova spodbuja avtonomijo, kompetenco in pripadnost (tri osnovne človeške potrebe v teoriji samoodločanja) pri uporabnikih.

Psihološka vprašanja

Igrifikacija lahko sproži tudi psihološke težave, kot so motivacija, čustva in identiteta. Igrifikacija lahko na primer spodkopava notranjo motivacijo uporabnikov, tako da njihovo zanimanje, radovednost ali zadovoljstvo nadomesti z zunanjimi nagradami, s pritiskom ali primerjavo.

Prav tako lahko izzove negativna čustva, kot so tesnoba, frustracija ali razočaranje, če je igrifikacijska dejavnost prezahtevna, nepravična ali nepredvidljiva. Poleg tega lahko igranje vpliva na identiteto uporabnikov, samospoštovanje ali družbene odnose z ustvarjanjem stereotipov, "etiket" ali delitev na podlagi njihove uspešnosti, vedenja ali preferenc. Zato mora biti igrifikacija prilagojena potrebam, ciljem in željam uporabnikov.

Praktična vprašanja

Če želimo igrificirati dejavnost, se lahko soočamo tudi s praktičnimi težavami, kot so stroški, čas in podpora. Igrifikacija je lahko na primer draga za načrtovanje, razvoj, implementacijo in vzdrževanje ter zahteva finančne, človeške in materialne vire, ki morda niso na voljo ali cenovno dostopni.

Načrtovanje, izvedba in ocenjevanje je lahko tudi dolgotrajno, kar zahteva predanost, usklajevanje in komunikacijo med vpletenimi deležniki. Poleg tega lahko igrifikacija zahteva podporo in vodenje učiteljev, vrstnikov ali strokovnjakov, ki morda niso usposobljeni, pripravljeni olajšati učno izkušnjo ali sodelovati v igričarski učni izkušnji. Zato bi morala biti igrifikacija realistična in izvedljiva v smislu svojega obsega, časa in trajnosti.

Realno in virtualno okolje

Izbira med realnim in virtualnim okoljem v igrifikaciji je odvisna od več dejavnikov, vključno s cilji projekta, ciljno skupino, proračunom in tehničnimi omejitvami. Obe okolji imata svoje prednosti in slabosti, zato je pomembno razmisliti, kaj najbolj ustreza potrebam in pričakovanjem projekta.

Realno okolje: prednosti

- Večja angažiranost: fizična interakcija in prisotnost v realnem svetu lahko povečata angažiranost in čustveno vpletenost uporabnikov.
- Socialna interakcija: realna okolja spodbujajo neposredno socialno interakcijo, kar lahko poveča občutek skupnosti in sodelovanja.
- Praktične izkušnje: učenje ali izvajanje nalog v realnem okolju lahko zagotovita bolj praktične in neposredne uporabne izkušnje.

Realno okolje: slabosti

- Logistične omejitve: organizacija dogodkov ali aktivnosti v realnem svetu zahteva več logističnega načrtovanja in lahko vključuje večje stroške.
- Dostopnost: vsi uporabniki nimajo enakega dostopa do določenih lokacij ali dogodkov v realnem svetu.

Virtualno okolje: prednosti

- Dostopnost: virtualna okolja so dostopna širšemu krogu ljudi ne glede na njihovo geografsko lokacijo.
- Prilagodljivost: virtualni svetovi so zelo prilagodljivi in omogočajo hitre spremembe ter dodajanje novih elementov brez velikih stroškov.
- Merljivost: aktivnosti in interakcije v virtualnih okoljih so lažje sledljive, kar omogoča natančnejše merjenje napredka in angažiranosti.

Virtualno okolje: slabosti

- Manjša čustvena vpletenost: virtualna interakcija morda ne bo dosegla iste ravni čustvene vpletenosti kot izkušnje v realnem svetu.
- Tehnične omejitve: dostop in izkušnje z virtualnimi okolji so lahko omejene z razpoložljivo tehnologijo in internetno povezavo uporabnikov.

Izziv 2



IZZIV 2: Rešite kviz o igrifikaciji --> KVIZ

Evalvacija ideje

Pri evalvaciji ideje, ki bi jo radi uporabili v igrifikaciji, lahko uporabimo naslednjo tabelo.

Tabela 2: Evalvacija ideje

ČASOVNA UMESTITEV	KRITERIJI	EVALVACIJA
ustvarjanje ideje	ustreznost	Kako relevantna je ideja? Kakšni so izzivi?
	korist za uporabnika	Kakšna je korist za uporabnika?
izpopolnjevanje ideje	ponovljivost	Ali je uporabna za različne uporabnike?
	moteči elementi	Ali obstajajo elementi, ki so neizvedljivi?
izvedljivost ideje	kompleksnost	Ali je ideja preveč kompleksna?
	znanje "kako"	Ali imamo izvajalce/tehnološko rešitev na razpolago za realizacijo ideje?
potrjevanje ideje	trajnost – široka uporabnost	Ali se predvideva širša uporaba ideje?

Izziv 3



IZZIV 3: Rešite kviz o uporabnosti idej v igrificiranem okolju -->

KVIZ

Timsko sodelovanje

Timsko načrtovanje igra ključno vlogo pri uspešni postavitvi igrifikacijskih projektov. Proces načrtovanja omogoča, da se člani ekipe združijo okoli skupnih ciljev, strategij in vrednot, kar zagotavlja, da so vsi elementi igrifikacije usklajeni z zelenimi izidi. V nadaljevanju je navedeno nekaj ključnih razlogov, zakaj je timsko načrtovanje pri postavitvi igrifikacije tako pomembno.

Razumevanje ciljev in ciljne publike

Timska razprava omogoča globlje razumevanje ciljev projekta igrifikacije in potreb ciljnega uporabnika. Različni vidiki in strokovno znanje lahko prispevajo k celovitejšemu pristopu pri določanju, kaj želimo s projektom doseči in kako najbolje nagovoriti ciljno skupino.

Razvoj celovite strategije

S sodelovanjem pri načrtovanju lahko tim razvije celovito strategijo, ki upošteva vse ključne elemente projekta, vključno z zasnovo iger, s tehnološkimi rešitvami, z vsebino, načini motivacije in ocenjevanja. Timska dinamika omogoča prepoznavanje in povezovanje različnih komponent v koherenten sistem.

Razporeditev nalog in odgovornosti

Timsko načrtovanje omogoča učinkovito razporeditev nalog in odgovornosti med člane, kar zagotavlja, da so vsi vidiki projekta ustrezno pokriti. To vključuje tehnični razvoj, oblikovanje vsebine, testiranje, uvajanje in evalvacijo. Jasna razdelitev nalog spodbuja odgovornost in učinkovitost.

Identifikacija potencialnih izzivov in rešitev

Skupinsko načrtovanje pomaga pri identifikaciji morebitnih izzivov ali ovir, ki bi lahko vplivali na uspeh projekta. Timska razprava omogoča "brainstorming" (možgansko nevihto) možnih rešitev in strategij za premagovanje teh izzivov, kar poveča verjetnost uspešne implementacije.

Spodbujanje inovacij in kreativnosti

Delo v timu lahko spodbudi inovacije in kreativne pristope k igrifikaciji. Različne perspektive in ideje lahko vodijo do edinstvenih in izvirnih rešitev, ki projekt dvignejo na višjo raven.

Prilagodljivost in odzivnost

Timska struktura omogoča večjo prilagodljivost in odzivnost med razvojem projekta. Sprotna komunikacija in sodelovanje omogočata hitro prilagajanje strategij in taktik v odgovor na povratno informacijo uporabnikov ali nepredvidene okoliščine.

Zagotavljanje usklajenosti in konsistence

Timska usklajenost pri načrtovanju zagotavlja, da so vsi elementi igrifikacije med seboj usklajeni in konsistentni s celotno strategijo in cilji projekta. To pomaga pri ustvarjanju koherentne uporabniške izkušnje in povečuje verjetnost, da bodo cilji projekta doseženi. Zato je timsko načrtovanje pri postavitvi igrifikacije temelj za uspeh, saj omogoča celovit pristop, spodbuja sodelovanje in inovacije ter zagotavlja, da je projekt pripravljen na morebitne izzive.

Kdaj poklicati strokovnjaka na pomoč?

Če tim, predviden za postavitev igrifikacije, nima potrebnega znanja ali izkušenj z oblikovanjem igric ali igrifikacijskih strategij, je za zagotovitev, da bodo elementi igrifikacije pravilno načrtovani in izvedeni, ključna pomoč zunanega strokovnjaka. V nadaljevanju so navedeni nekateri primeri, v katerih je pomoč eksperta potrebna.

Zapletenost projekta

Za kompleksne projekte, ki vključujejo napredne tehnologije, obsežne uporabniške baze ali zahtevajo kompleksno integracijo z obstoječimi sistemi, je prispevek strokovnjaka nujen za zagotavljanje tehnične izvedljivosti in uporabniške privlačnosti.

Kritičnost uspeha

V situacijah, ko je uspeh igrifikacije ključnega pomena za poslovne/izobraževalne cilje, kot so izboljšanje prodaje, učinkovitosti usposabljanja ali angažiranosti zaposlenih, je zunanje svetovanje pomembno za optimizacijo rezultatov in minimizacijo tveganj.

4. Omejeni časovni okviri

Če je projekt časovno omejen in hitrost uvedbe kritična, lahko strokovnjak zagotovi, da bo razvoj potekal hitreje in učinkoviteje, s čimer se izognemo zamudam, ki bi lahko nastale zaradi pomanjkanja izkušenj.

Potreba po inovativnosti

Če želimo, da naša igrifikacija izstopa in ponuja nekaj resnično edinstvenega ali inovativnega, lahko strokovnjak prinese sveže ideje in pristope, ki morda niso očitni skupini, ki pripravlja igrificirani projekt.

Evalvacija in merjenje učinkovitosti

Za pomoč pri določanju ustreznih metrik uspešnosti in implementaciji orodij za spremljanje in analizo podatkov je znanje strokovnjaka neprecenljivo. To nam lahko pomaga razumeti vpliv naše igrifikacije in identificirati področja za izboljšave.

Težave pri vključevanju uporabnikov

Če se pri testiranju ali uvajanju soočamo s težavami pri vključevanju ciljne skupine, lahko strokovnjak za igrifikacijo nudi vpogled in strategije za izboljšanje uporabniške izkušnje in angažiranosti.

Stroški in potencialne koristi

Pri odločitvi, ali poklicati strokovnjaka ali ne, je vsekakor pomembno preučiti stroške in potencialno korist. Strokovno svetovanje na kratki rok predstavlja dodatne stroške, vendar pa lahko pravilno izvedena igrifikacija prinese znatne dolgoročne koristi, kot so povečana produktivnost, večja zavzetost uporabnikov in izboljšani poslovni/učni rezultati.

Digitalne in tehnološke rešitve za igrifikacijo

V Sloveniji je na voljo več digitalnih in tehnoloških rešitev za igrifikacijo, ki podjetjem, vzgojno-izobraževalnim organizacijam in drugim organizacijam omogočajo, da izboljšajo angažiranost uporabnikov, izobraževanje, trženje in druge vidike svojega poslovanja.

Razpon teh rešitev se nenehno širi, vključuje pa tako lokalno razvite platforme kot mednarodne rešitve, ki so prilagojene ali dostopne za slovenski trg. Sledi nekaj primerov orodij in platform, ki se lahko uporabijo za igrifikacijo.

Spletne platforme za igrifikacijo

- [Gametize](#): Globalna platforma, ki omogoča ustvarjanje igrificiranih izobraževalnih programov in tržne kampanje. Čeprav ni specifično slovenska, jo lahko slovenska podjetja in organizacije enostavno prilagodijo svojim potrebam.
- [Moodle](#): Popularni sistem za upravljanje učenja (LMS), ki omogoča določeno stopnjo igrifikacije z uporabo vtičnikov in je priljubljen tudi med slovenskimi izobraževalnimi ustanovami.

Aplikacije za mobilno igrifikacijo

- [Strava](#): Čeprav ni izključno orodje za igrifikacijo ali slovenska aplikacija, se pogosto uporablja za igrifikacijo športnih in fitnes aktivnosti. Lokalne skupnosti in organizacije jo lahko uporabljajo za spodbujanje zdravega življenjskega sloga.
- [Quizizz](#): Platforma za ustvarjanje kvizov, ki se pogosto uporablja v izobraževalne namene, omogoča elemente igrifikacije, kot so točkovanje, napredovanje in značke. Primerna je tudi za slovenske uporabnike.

Prilagodljive razvojne rešitve

- Več slovenskih IT podjetij in agencij⁴ ponuja storitve "po meri" na področju spletnega in mobilnega razvoja, ki vključujejo tudi igrifikacijo. Takšne rešitve so prilagojene specifičnim potrebam naročnikov in se lahko razvijejo za različne namene – od izobraževanja do trženja.

Orodja za upravljanje projektov in timsko delo

- [Trello](#), [Asana](#) in [Jira](#): čeprav ta orodja primarno niso namenjena igrifikaciji, jih je mogoče s prilagoditvami in z integracijo dodatkov uporabiti za vnos elementov igrifikacije za upravljanje projektov in timsko delo.

Platforme za digitalne dogodke

[Actionbound](#): je platforma za ustvarjanje digitalnega lova na zaklade in interaktivnih nalog. Platforma se lahko uporablja tudi v Sloveniji za izobraževalne namene, turistične izkušnje ipd.

Pri izbiri tehnološke rešitve je pomembno, da razmislimo o svojih specifičnih potrebah, ciljni publiki in želenih izidih. Prav tako je priporočljivo preveriti lokalno podporo in dostopnost za izbrane platforme ali orodja, saj to lahko vpliva na uspešnost implementacije in vzdrževanje.

Kdaj uporabiti umetno inteligenco v igrificirani dejavnosti?

Umetno inteligenco uporabljamo za odpravo pomanjkljivosti neustrezno razvitih igrificiranih izkušenj, ki niso bile ustrezno implementirane. Z umetno inteligenco lahko zlahka določimo področja učnega načrta, kjer se uporabniki soočajo z izzivi, kot tudi področja, kjer je njihovo razumevanje zadovoljivo.

Učitelji/vzgojitelji lahko ocenijo ta področja in jih ustrezno prilagodijo. Umetno inteligenco uporabljamo tudi za skrajšanje časa, potrebnega za razumevanje učne snovi in zahtevnejših konceptov.

Navsezadnje lahko umetno inteligenco uporabimo za analizo prejetih podatkov o uspehu uporabnika, ustvarjanje ocen, prilagojenih učnemu pristopu uporabnika, ravni razumevanja in osebnim interesom.

Izziv 4



[IZZIV 4: Rešite ZAKLJUČNI KVIZ O IGRIFIKACIJI --> KVIZ](#)

Izziv 5

⁴ Dober primer je podjetje Connecta: <https://www.connecta.si/igrifikacija/>



IZZIV 5: Rešite kviz o prihodnosti igrifikacije v različnih panogah
--> KVIZ

Postavitev igrifikacije: sprehod po osnovnih korakih

Tabela 3 lahko pomaga pri postavitvi igrifikacije od začetka – same ideje do njene realizacije v igrificiranem okolju.

Tabela 3: Od ideje do realizacije v igrificiranem okolju

ČASOVNA UMESTITEV	KRITERIJI		LASTNA EVALVACIJA				
UVODNO DELO	TRAJNOST	spodbujanje trajnostnih vedenj	1	2	3	4	5
		izobraževanje in ozaveščanje	1	2	3	4	5
		interesi uporabnikov	1	2	3	4	5
		inovacije in rešitve	1	2	3	4	5
	INOVATIVNOST	globina integracije	1	2	3	4	5
		razumevanje ciljne skupine	1	2	3	4	5
		kontekst in cilji	1	2	3	4	5
		inovativnost tehnologije	1	2	3	4	5
		upoštevanje etičnih in družbenih posledic	1	2	3	4	5
	ETIČNA, PEDAGOŠKA, PSIHOLOŠKA, PRAKTIČNA VPRAŠANJA	etična vprašanja	1	2	3	4	5
		pedagoška vprašanja	1	2	3	4	5
		psihološka vprašanja	1	2	3	4	5
		praktična vprašanja	1	2	3	4	5
IDEJA	USTREZNOST	relevantnost ideje in izzivi	1	2	3	4	5
	KORIST ZA UPORABNIKA	Kakšna je korist za uporabnika?	1	2	3	4	5
	PONOVLJIVOST	Ali je ideja uporabna za širši krog uporabnikov?	1	2	3	4	5
	MOTEČI ELEMENTI	Ali obstajajo neizvedljivi elementi?	1	2	3	4	5
	KOMPLEKSNOŠT	Ali je ideja preveč kompleksa?	1	2	3	4	5

	ZNANJE/ TEHNOLOŠKE REŠITVE	Ali imamo ljudi z ustreznim znanjem; ali imamo tehnološke rešitve?	1	2	3	4	5
	TRAJNOST	Ali se predvideva dolgotrajnejša uporabnost ideje?	1	2	3	4	5
TIMSKO SODELOVANJE	IZBOR ČLANOV ZA SKUPINO	Ali imamo dovolj ljudi v skupini, tako da bodo vloge enakomerno razporejene?	1	2	3	4	5
		Ali imajo člani ustrezno znanje?	1	2	3	4	5
		Ali so člani prilagodljivi in odzivni?	1	2	3	4	5
VKLJUČEVANJE EKSPERTA	RAZLOGI VKLJUČITEV EKSPERTA	Projekt je prezapleten.	1	2	3	4	5
		Potrebna je optimizacija rezultatov in minimalizacija tveganj.	1	2	3	4	5
		Časovni okvir za izvedbo je omejen.	1	2	3	4	5
		Potrebna je večja inovativnost in drugi pristopi.	1	2	3	4	5
		Ni dovolj znanja glede evalvacije in merjenja učinkovitosti.	1	2	3	4	5
		Zmanjšanje stroškov projekta	1	2	3	4	5
DIGITALNE/ TEHNOLOŠKE REŠITVE	PLATFORME/ APLIKACIJE	Imamo na voljo plačljive aplikacije?	1	2	3	4	5
		Imamo na voljo prosto dostopne aplikacije?	1	2	3	4	5
		Imamo v timu strokovnjaka, ki lahko razvije aplikacijo?	1	2	3	4	5
		Imamo na voljo plačljivo platformo?	1	2	3	4	5
		Imamo na voljo prosto dostopno platformo?	1	2	3	4	5
		Imamo v timu strokovnjaka, ki lahko programira/nadgradi platformo?	1	2	3	4	5
UMETNA INTELIGENCA	RAZLOGI ZA UPORABO UI	Slabo načrtovane učne dejavnosti.	1	2	3	4	5
		Določitev učnih področij, kjer imajo udeleženci težave.	1	2	3	4	5
		Potreba za prilagajanje učne snovi.	1	2	3	4	5
		Boljša prilagoditev časa za udeležence s posebnimi zahtevami ali potrebami.	1	2	3	4	5

		Analiza pridobljenih podatkov.	1	2	3	4	5
		Kreiranje testov/nalog/preizkusov.	1	2	3	4	5

Rešitve nalog

V tem poglavju so zapisane rešitve vseh nalog. Pravilne trditve/odgovori so označeni z zeleno barvo. Pri vprašanjih, kjer je potrebna dopolnitev z odgovorom, je odgovor dopisan.

Naloga 1

Katerega od spodaj navedenih avtorjev omenjamo z začetkom uporabe besede "gamification" (igrifikacija)?

- Alan Turing
- Baden - Powell
- **Nick Pelling**

Naloga 2

1. Katera je temeljna značilnost učenja na podlagi iger?

- Časovni potek igre.
- Starost udeležencev.
- **Učenje v celoti temelji na igri.**

2. Pri izvedbi učenja na podlagi iger je zaključni del igre namenjen:

- sami igri,
- **refleksiji/razmišljanju o doseženem,**
- razlagi, kako bo igra potekala.

3. Z igrifikacijo dosežemo boljše učinke pri učenju kot pri učenju na podlagi iger? (**DA/NE**)

4. Označite pravilne trditve.

- **Pri učenju na podlagi iger ne uporabljamo tehnologije.**
- **Motivacija uporabnikov je večja pri dejavnosti, kjer uporabljamo igrifikacijo.**
- **Pri učenju na podlagi iger ni potrebno, da je vsebina zahtevna.**

Naloga 3

1. Kateri element s področja igralne mehanike je najosnovnejši element?

- Vodilne lestvice.
- Značke.
- **Točke.**
- Misije.

2. Kakšen je namen zgodbe kot elementa igralne mehanike? Označite vse pravilne odgovore.

- **Namen je ustvarjati maksimalno motivacijo pri uporabniku.**
- Zgodbe ne uporabljamo kot mehaniko igrifikacije, ampak kot dinamiko igrifikacije.
- **Z zgodbo ustvarjamo nepozabno izkušnjo pri uporabniku.**
- **Z zgodbo vplivamo na uporabnikova čustva.**

3. Zakaj je uporabniku potrebno podati takojšnjo informacijo o doseženem uspehu?

- **Če informacija ni podana pravočasno, uporabnik izgublja zanimanje za sodelovanje v dejavnosti.**
- S pravočasno informacijo ne vplivamo na motivacijo uporabnika.
- **S pravočasno informacijo uporabnik pridobi vpogled v lastni dosežen uspeh.**

4. Dopolnite povedi

- Uspešnost posameznika lahko prikažemo s pomočjo **vodilne lestvice**.
- V tekmovanju, v igri lahko tekmuje tako posameznik kot **skupine**.

Naloga 4

1. Vodilne lestvice najlažje ustvarimo na podlagi (Izberite pravi odgovor.):

- misije,
- zgodbe,
- značk,
- **značk in točk.**

2. Točke znotraj igrificirane dejavnosti lahko uporabimo samo za virtualno nagrado. (DA/NE)
Uporabimo jih lahko za virtualno ali konkretno (realno) nagrado, lahko tudi za oboje.

3. Katere tri psihološke potrebe moramo zagotoviti pri ustvarjanju vodilnih lestvic?

zadovoljstvo	motivacija	kompetenca (veščina)
	varnost	ugled
individualnost	povezanost	socialnost
		avtonomnost

4. Zgodbo želimo umestiti v igrificirano dejavnost. Katere korake upoštevamo pri ustvarjanju zgodbe (Dopišite manjkajoči korak.):

- definiranje,
- oblikovanje,

- razvoj,
- uvajanje.

Naloga 5

1. Uporabniku je treba zagotoviti takojšnja povratna informacija, ki je ena od elementov mehanike igrifikacije. (DA/NE) **Povratna informacija je element igralne dinamike.**
2. Kaj so "ojačevalci" v igrificirani dejavnosti?
 - To so enostavni motivacijski elementi.
 - **To so elementi, s katerimi uporabniku omogočamo, da hitreje pride do cilja.**
 - To so elementi, s katerimi vplivamo na estetiko (izgled) igre.
3. Tekmovanje v igrificirani dejavnosti je bolj usmerjeno na posameznika kot pa na skupino. (DA/NE)
4. S timskim delom znotraj igrificirane dejavnosti vplivamo na (Izberite pravilne odgovore.):
 - **motivacijo uporabnikov,**
 - **možnost hitrejšega napredovanja znotraj igre,**
 - **večjo produktivnost posameznika,**
 - **večjo produktivnost skupine.**

Naloga 6

1. Katere trditve so prednosti učenja, ki temelji na igrah?
 - Omogoča zdravo konkurenco za spodbujanje učenja.
 - Udeležence pritegne na nove in drugačne načine.
 - Udeležencem pomaga razumeti uporabo znanja v resničnem svetu.
 - **Vsi odgovori so pravilni.**
2. V srednji šoli so pri učenju na podlagi igre zelo uporabne igre, ki temeljijo na realnih dogodkih? (DA/NE)
3. Učinkovito učenje na podlagi iger:
 - **vpliva na angažiranost uporabnika,**
 - ponuja takojšnjo nagrado,
 - je tekmovalno.
4. Enostavne igre, ki jih uporabljamo za učenje v nižjih razredih osnovne šole, lahko nadgradimo tako, da so zahtevnejše v višjih razredih osnovne šole ali celo v srednji šoli. (DA/NE)

Naloga 7

1. Glede na zadnje podatke več kot 42 milijonov Facebook uporabnikov igra igro [Candy Crush Saga](#). Igra je dober primer igrificirane dejavnosti. (DA/NE)

2. Na spletu poiščite igro [Gardenscapes](#) Playrixa. Igra Gardenscapes sodi v naslednjo skupino iger:

- učenje na podlagi iger,
- **igrifikacijo.**

3. Situacija v šolskem okolju: izberemo učenca, ki postane nabiralec. Ostali učenci si nadenejo imena različnih predmetov, živali, stvari, ki se začnejo na isto črko (npr. koza, kozolec, kuhalnica, kuhinja, kazalec) in se razbežijo po prostoru. Ime si nadenejo tako, da le-tega zapišejo na tablico oz. ploščico. Na znak ima nabiralec minuto časa, da z dotikom polovi čim več stvari v prostoru. Za vsako stvar, ki jo uspe uloviti, dobi točko, če jo po koncu minute lovljenja pravilno izgovori oziroma prebere. Nato postane nabiralec nekdo drug. Zmaga nabiralec, ki doseže največ točk (Mrak Merhar et al., 2013). Opisana igra sodi v naslednjo skupino iger:

- učenje na podlagi iger,
- **igrifikacijo.**

4. Glede na uporabo igralne kocke, s katero se premikamo v namizni igri [Monopoly](#), je Monopoly:

- učenje na podlagi iger,
- **primer igrificirane dejavnosti.**

Naloga 8

1. Z igrificirano platformo lahko k sodelovanju privabimo:

- **potencialne kupce,**
- **uporabnike, ki želijo nadgraditi znanje,**
- **investitorje.**

2. Za postavitev igrificirane platforme potrebujemo odlično znanje s področja programiranja. (DA/NE)

3. Ko postavljamo igrificirano platformo, je treba na začetku najprej jasno zastaviti:

- igralno mehaniko,
- igralno dinamiko,
- nagrajevanje,
- **cilje.**

4. Iteracija pomeni večkrat preizkusiti delovanje igrificirane platforme. Zadostuje, da igrificirano platformo preizkusimo samo nekajkrat na začetku. (DA/NE)

Naloga 9

1. Octalysis Framework je odlično ogrodje za simulacijo igralne platforme. (DA/NE)

2. Zakaj je smiselno analizirati podatke, pridobljene na igrificirani platformi? (Označite pravilne odgovore.)

- Podatke ni smiselno analizirati.
- Podatke ni možno pridobiti na igralni platformi.
- **Zato ker vidimo število uporabnikov.**
- **Zato ker spremljamo čas, ki so ga uporabniki namenili igranju igre.**
- **Zato ker lahko z analizo podatkov izboljšamo delovanje platforme.**

3. Sporočila in nagrade ni možno prilagoditi posamezniku; so enaka za vse uporabnike igrificirane platforme. (DA/NE)

4. Igrificirane platforme uporabljamo samo za določena področja človeškega delovanja. (DA/NE)

Naloga 10

1. Platforma za igrifikacijo mora uporabniku omogočiti, da deli svoje dosežke na družbenih medijih. (DA/NE)

2. Naloge, ki jih umestimo v igrificirano platformo, ne morejo biti preproste. (DA/NE)

3. Poleg točk in značk je tretji najosnovnejši element igralne mehanike še (Dopišite.):
vodilna lestvica.

4. Ali igrificirana platforma ponuja varnost in zasebnost uporabniku? (DA/NE)

Naloga 11

1. Prihodnost igrifikacije na področju izobraževanja bo usmerjena na razvijanje mehkih veščin, kot so (Označite pravilne odgovore.):

- **kritično razmišljanje,**
- specifično poklicno znanje,
- obvladovanje stresnih situacij,
- **sodelovanje/timsko delo.**

2. V prihodnosti bo v izobraževanju največji poudarek na virtualni realnosti. (DA/NE)

3. Glede na ekonomski trend (razvoj gospodarstva) se ne pričakuje, da bosta navidezna in virtualna realnost kot tehnologiji cenovno dostopnejši. (DA/NE)

4. Z večjim uvajanjem igrifikacije v izobraževanju se v prihodnosti pričakuje še večje prilagajanje posebnim potrebam posameznikov. (DA/NE)

Naloga 12

1. Pričakuje se, da bodo igrificirane dejavnosti namenjene tudi izboljšanju psihičnega počutja posameznika. (DA/NE)

2. Plačilno sredstvo bitcoin (kriptovaluta) in druga virtualna denarna sredstva bodo zamenjala plačevanje igrificiranih dejavnosti na spletu. (DA/NE)

3. Z igrificiranimi dejavnostmi se pričakuje tudi izboljšanje socialnega nakupovanja v e-trgovini. Primer tega je lahko (Označite pravilne odgovore.):

- **sodelovanje v skupnostnih izzivih,**
- nakupovanje,
- prodaja izdelkov,
- nič od navedenega.

4. Inovacije na področju igrifikacije se pričakujejo zlasti v naslednjih panogah (Označite pravilne.):

gradbeništvo/psihiatrične storitve/**e-trgovina**/čistilne storitve/**bančništvo**/dimnikarstvo/
lesarstvo/kovinska industrija/**zdravstvo/izobraževanje/šport**/gostinstvo

Naloga 13

1. Z igrificiranimi dejavnostmi lahko vplivamo na zmanjšanje pristranskosti pri zaposlovanju potencialnega kandidata. (DA/NE)

2. Imamo več kandidatov, ki so se prijavi za isto delo. Katere igrificirane dejavnosti lahko pomagajo pri izbiri kandidata? (Označite pravilni trditvi.)

- **Uporabimo teste.**
- Testi niso potrebni, ker lahko primernost kandidata ocenimo s pogovorom.
- **Uporabimo simulacije delovnega okolja, da bi ocenili kandidatovo primernost za delo.**
- Nič od navedenega; dokazila o doseženem izobraževanju zadostujejo pri ocenjevanju primernosti kandidata za delo.

3. Z igrificiranimi dejavnostmi lahko v množici ljudi odkrijemo zelo talentirane ljudi. (DA/NE)

4. Pri iskanju potencialnih kandidatov za delo/talentiranih ljudi je smiselno uporabiti tudi umetno inteligenco, ki lahko optimizira proces zaposlovanja/odkrivanja talenta. (DA/NE)

Naloga 14

1. Uporabniku so informacije glede njegovega napredka v igrificiranem okolju podane:

- z zakasnitvijo, po določenem času,
 - **takoj, v realnem času.**
2. Učenje v igrificirani dejavnosti je postopno. (DA/NE)
 3. Z uvajanjem ravni v igrificirani dejavnosti doživi uporabnik nepozabno izkušnjo. (DA/NE)
 4. Z igrifikacijo je možno (Označite pravilne trditve.):
 - **Prilagoditi čas pri učenju novih konceptov.**
 - **Prilagoditi izzive pri učenju.**
 - **Spremljati uporabnikov napredek v učnem procesu.**
 - **Vplivati na dinamiko učnega procesa.**
 - Nič od navedenega.

Naloga 15

1. Z igrifikacijo ni možno spremljati učnega napredka uporabnika, lahko pa spremljamo učni napredek celotne skupine uporabnikov. (DA/NE)
2. Za spremljanje uporabnikovega napredka v učnem procesu uporabljamo elemente igralne dinamike igrifikacije. (DA/NE)
3. Uporabnikov napredek lahko spremljamo s pomočjo (Dopiši manjkajoče.):
 - značk,
 - vodilnih lestvic,
 - **točk.**
4. Spremljanje uporabnikovega napredka v učnem procesu je posebej dragoceno v izrednih situacijah, ko poteka učni proces zunaj šolskega okolja. (DA/NE)

Naloga 16

1. Razmislite, ali imate v učni skupini/na delovnem mestu uporabnika s posebnimi potrebami. Kaj od navedenega bi uporabili za uporabnika:
 - **predstavitev učne dejavnosti na več načinov,**
 - **načini delovanja na več načinov,**
 - **socialna interakcija na več načinov.**
2. Kako lahko pomagamo uporabniku, ki ima diagnosticirano slepoto/delno slepoto, z igrifikacijo?
 - Z uporabo računalniške miške.
 - **Z dotikom na računalniški zaslon.**
 - **Z uporabo glasovne komunikacije.**

3. Kako lahko z igrifikacijo pomagamo uporabniku, ki ima strah pred sodelovanjem z večjo skupino ljudi?

- **S klepeti.**
- **S forumi.**
- Nič od tega.

4. Ali lahko uporabniku z motnjami koncentracije (ADHD) pomagamo z igrifikacijo? (DA/NE)

Predloge

Spodnje predloge so ustvarjene kot pomoč učiteljem/mentorjem/predavateljem pri pripravi igrificirane dejavnosti.

Predloga 1: Udeleženec se predstavi

Pripravite krajšo predstavitev vas in vaše dejavnosti na delovnem mestu. Opišite primere igrifikacije na vašem delovnem mestu. V primeru, da igrifikacije na delovnem mestu niste opazili, zapišite, katere primere igrifikacije bi predlagali. Pri vsakem vprašanju upoštevajte največje število besed. Rešitev naloge pošljite v word ali pdf obliki v spletno okolje izobraževalnega programa "Igrifikacija – inovativni pristop k učenju".

smernice	Število točk
1. V nekaj povedih zapišite, katero je vaše primarno področje, na katerem delujete (zdravstvo, izobraževanje, bančništvo, trgovina, ...). – do 30 besed	5 točk
2. Ali ste na vašem delovnem mestu opazili aktivnosti, ki bi jih lahko kategorizirali kot igrifikacijo? – 20 besed	2 točki
3. Če igrifikacije na vašem delovnem mestu niste opazili, zapišite vsaj tri ideje (primere igrifikacije), s katerimi bi lahko olajšali lastno delo ali delo ostalih zaposlenih. – 250 besed	15 točk
a)	
b)	
c)	
možno število točk	22 točk

Predloga 2: Izdelava sheme igrificirane platforme

Vaša naloga je, da izdelate lastno shemo igrificirane platforme. Za shemo lahko uporabite plakat, ppt, word ali pdf . Poskušajte biti izvirni.

V shemi upoštevajte naslednje smernice, ki vam bodo pomagale pri postavitvi, in upoštevajte dovoljeno število besed (pri plakatu in PPT je število besed omejeno).

Smernica	možno število točk
a) Naštejte cilje in jih utemeljite. – do 50 besed	10 točk
b) Katere elemente igralne mehanike boste uporabili – podajte utemeljitev. – do 50 besed	5 točk
c) Katere elemente igralne dinamike boste uporabili – podajte utemeljitev. – do 50 besed	5 točk
d) Kako boste zagnali platformo? – do 20 besed	2 točki
e) Kako boste naredili iteracijo platforme – utemeljite. – do 20 besed	2 točki
f) Kako boste poskrbeli, da je zagotovljena varnost in zaščita uporabnika? – do 20 besed	2 točki
g) Ali boste omogočili tudi povezavo vaše platforme z družbenimi mediji? – do 20 besed	2 točki
možno število točk	28 točk

Predloga 3: Ocenite idejo udeleženca

- Ocenite idejo drugega udeleženca ter njeno uporabnost v realnem/virtualnem okolju.
- Ocenite lahko največ dva izdelka.
- Pri ocenjevanju obvezno uporabite tabelo 2 iz gradiva, ki je prikazana spodaj.
- Pri ocenjevanju upoštevajte časovnost umestitev ideje (vse štiri faze), kriterije ter kaj konkretno ocenjujete (evalvirate).
- Z ocenami od 1 (zelo slabo) do 5 (odlično) ocenite izdelek – vsako zapisano nalogo.
- Pri ocenjevanju bodite pozitivno usmerjeni: vaše ocene in odgovori naj bi bili dodatna usmeritev/rešitev drugemu udeležencu.

Tabela 2: Evalvacija ideje

ČASOVNA UMESTITEV	KRITERIJI	EVALVACIJA
ustvarjanje ideje	ustreznost	Kako relevantna je ideja. Kakšni so izzivi?
	korist za uporabnika	Kakšna je korist za uporabnika?
izpopolnjevanje ideje	ponovljivost	Ali je uporabna za različne uporabnike?
	moteči elementi	Ali obstajajo elementi, ki so neizvedljivi?
izvedljivost ideje	kompleksnost	Ali je ideja preveč kompleksna?
	znanje "kako"	Ali imamo izvajalce/tehnološko rešitev za realizacijo ideje na razpolago?
potrjevanje ideje	trajnost – široka uporabnost	Ali se predvideva širša uporaba ideje?

ČASOVNA UMESTITEV	KRITERIJ	EVALVACIJA	OCENA (1–5)
USTVARJANJE IDEJE	ustreznost	Ideja je relevantna. Utemeljitev ocene:	1 2 3 4 5
		Izzivi so. Utemeljitev ocene:	1 2 3 4 5
	korist za uporabnika	Korist za uporabnika. Utemeljitev ocene:	1 2 3 4 5
IZPOPOLNJEVANJE IDEJE	ponovljivost	Ideja je uporabna za širši krog udeležencev. Utemeljitev ocene:	1 2 3 4 5
	moteči elementi	V idejo so vključeni neizvedljivi elementi. Utemeljitev ocene:	1 2 3 4 5
IZVEDLJIVOST IDEJE	kompleksnost	Ideja je preveč zahtevna. Utemeljitev ocene:	1 2 3 4 5
	znanje "kako"	Na voljo ni tehnološke rešitve/ekspertov. Utemeljitev ocene:	1 2 3 4 5
POTRJEVANJE IDEJE	trajnost – široka uporabnost	Ideja se lahko predvidi za širšo uporabo v daljšem časovnem obdobju. Utemeljitev ocene:	1 2 3 4 5

Predloga 4: Lastni primer igrifikacije

- **Vaša naloga je dokončati lastni primer igrifikacije.**
- **Pri končni postavitvi si lahko pomagata z usmeritvami, ki so zapisane spodaj.**
- **Pri umestitvi vsebine upoštevajte tudi največje število dovoljenih besed.**
- **Poskušajte biti čim izvirnejši.**
- **Izdelek pošljite v spletno učilnico, kjer jo bo eden od udeležencev ocenil.**
- **Vaš končni izdelek je lahko v:**

a) .word

b) .pdf

Usmeritve:

- Ali z vašo igrifikacijo upoštevate etične, psihološke, posebne potrebe udeležencev? – do 20 besed
- Na katerem področju boste vašo igrifikacijo uporabili (izobraževanje, trgovina, zdravstvo, ...) – do 10 besed
- Opis ideje (realno/virtualno okolje) – kratka utemeljitev; uporabite tabelo 2. – do 100 besed
- Razdelitev vlog v ekipi/timu/skupini. – do 20 besed
- Ali boste poklicali strokovnjake kot dodatne člane vaše skupine? Utemeljite. – do 20 besed
- Digitalne in tehnološke rešitve. – do 50 besed
- Uporaba umetne inteligence. – do 20 besed
- Katere elemente igralne mehanike in igralne dinamike boste uporabili? Utemeljite. – do 150 besed
- Katero platformo boste uporabili za vašo igrifikacijo? – do 20 besed

Bibliografija

Angelelli, C. V., de Campos Ribeiro, G. M., Severino, M. R., Johnstone, E., Borzenkova, G., da Silva, D. C. O. (2023). Developing critical thinking skills through gamification. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101354.

Burke, B. (2014). Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things. Gartner, Inc.

Cleto, B. (2021). Learning systems and gamification: blending augmented and virtual reality with gamification strategies. In *Handbook of research on solving modern healthcare challenges with gamification*, Eds. R. A. P de Querió & A. J. Marques, pp. 54.67. Hershey: IGI Global.

Dobbins, S., Hubbard, E., Flentje, A., Dawson-Rose, C., & Leutwyler, H. (2020). Play provides social connection for older adults with serious mental illness: a grounded theory analysis of a 10-week exergame intervention. *Aging & mental health*, 24 (4), 596–603.

- Else, P. (2014). Teenagers and playing: are pastimes like neknominate a usual response to adolescence? *Children (Basel, Switzerland)*, 1 (3), 339–354.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. In: *Simulation & Gaming 33.4* (pp. 441–467). doi: 10.1177/1046878102238607.
- Glöckler, M., Kahn, T., Masheder, M., Meighan, R., Oldfield, L., & Thomson J. (1995). *Naravno otroštvo. Praktični vodnik za prvih sedem let življenja*. Radovljica: Didakta.
- Herzig, P., Ameling, M., and Schill, A. (2012). A Generic Platform for Enterprise Gamification. In *Software Architecture (WICSA) and European Conference on Software Architecture (ECSA)* (pp. 219–223). IEEE.
- Horvat, L., Magajna, L. (1987). *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- Israel, M. (2017). *Game-based learning and gamification. Guidance from the experts*. Insync HB. Retrieved from <https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/game-based-learning-gamification.pdf> [2024-2-26]
- Hou, H-T. (2023). Diverse development and future challenges of game-based learning and gamified teaching. In *Game-based learning and gamification for education* (pp. 1-4). Basel: MDPI.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. New York: Wiley.
- Kapp, K. M. (2017). *Gamification*. In: *Game-based learning and gamification. Guidance from the experts*. Insync HB. Retrieved from <https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/game-based-learning-gamification.pdf> [2024-2-26]
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., and Burton, J. (2018). What is Gamification in Learning and Education? In *Gamification in Learning and Education* (pp. 25–38). Springer, Cham.
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: a systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963.
- Marjanovič Umek, L., Zupančič, M. (2001). *Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Modi, T., & Gochhait, G. (2023). Impact of Artificial Intelligence on Gamification: Current Applications. *International Conference on Innovative Data Communication Technologies and Application (ICIDCA)*, pp. 287–290.
- Mrak Merhar, I., Umek, L., Jemec, J., Repnik, P. (2013). *Didaktične igre in druge dinamične metode*. Ljubljana: Salve, d. o. o.
- Pink, D. H. (2011). *Drive: the surprising truth about what motivates us*. New York: Riverhead books.
- Rodrigues L.F., Oliveira A., Rodrigues H. (2019). Main gamification concepts: a systematic mapping study. *Heliyon*, 5(7). Doi: 10.1016/j.heliyon.2019.e01993.
- Spanos, A. (2021). *Games of history*. London: Routledge.
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. In: *Computers in Entertainment (CIE)* (pp. 3–3).
- Tolks, D., Schmidt, J. J., & Kuhn, S. (2024). The Role of AI in Serious Games and Gamification for Health: Scoping Review. *JMIR serious games*, 12, e48258.
- Tremblay, J., Bouchard, B., & Bouzouane, A. (2010). Adaptive Game Mechanics for Learning Purposes - Making Serious Games Playable and Fun. In: *CSEU. 2010*.
- Van Vleet, M., Helgeson, V. S., & Berg, C. A. (2019). The importance of having fun: daily play among adults with type 1 diabetes. *Journal of social and personal relationships*, 36 (11–12), 3695-3710.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Werbach, K., & Hunter, D. (2021). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for he win*. Oregon: Gildan Audio and Blackstone Publishing
Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design*. Sebastopol: O'Reilly Media

Dodatno gradivo:

Megavet: Uporaba igrifikacije v poklicno-tehniškem izobraževanju

<https://www.sc-nm.si/sestg/megavet/megavet-book-slo.pdf>
(slovenski jezik)

Gamification: an innovative teaching method: (re-edited)

https://www.researchgate.net/publication/363366456_Gamification_-_An_Innovative_Teaching_Method_re-edited (angleški jezik)

Application of gamification in VET entrepreneurship education

<https://library.iated.org/view/VLAD2020APP>

Math for daily life:

<https://plus.cobiss.net/cobiss/si/si/bib/302284288>

Transferability of knowledge: adapting vet curriculum for the demands of the 21st job market with gamification

https://d03ccf26-a7d6-4629-8a98-37150e445206.filesusr.com/ugd/614b1f_3f020e9c45e0467abba7227d1b2ab9f6.pdf